
DVD PSP/NDS塔防游戏合集 | 口袋全精灵改版 | NGP怀旧
掌机迷
POCKET GAMERS
2011年
5
月号
Vol.139
定价 12.8元
本期攻略
暴力老师
啪嗒砰3
特色专题
塔防游戏谈 | 任天堂黑历史
头晕症状解析 | 另一个NGP
NEW
6，7月份
3DS大作群
预览！
本期访谈
生化危机雇佣兵访谈
岩田聪谈任天堂战略
宫本茂谈3DS新作
啪嗒砰制作人的58个问题
ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316
特别策划 打击黑客和PSN泄漏始末
Sony Shock!



招聘信息

年 龄：23-30
性 别：不限
学 历：不限
工作性质：全职
工作年限：一年以上

1、精通日文（一级者优先）；
2、文笔流畅；
3、擅长某一个（类）游戏；
4、能进行攻略写作；
5、喜欢与人分享乐趣。

有意者将个人简历发到以下信箱：
pgmagazine@yeah.net

［掌机迷目录］

CONTENTS 5

2011 /May

专题 SPECIAL

攻略和游戏研究

固定栏目

光盘说明

最新掌机游戏视频欣赏



其他内容

■NDS/PSP塔防游戏全集：《植物大战僵尸DS》《洛克的任务》《炮塔防御》《元素妖怪TD》《勇者别嚣张》等游戏，请见本期专题。

■PSP使用NGP模拟器和大量ROM

■近期汉化游戏：《我的妹妹不可能那么可爱 携带版》《火炎之纹章：新纹章之谜 光与影的英雄》等

■《怪物猎人携带版3rd》狩猟音楽集_III





本期封面：
啪嗒砰3



■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
Ｍｉｉ，米线
■联系地址
北京市100096–025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

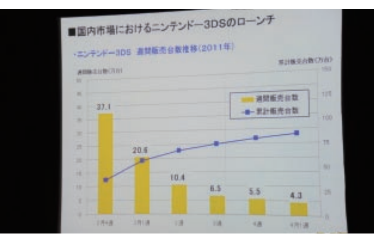
网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096–025信箱，邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

Enterbrain发表日本地震对游戏业的影响报告

上期专题报道了日本地震对游戏业的影响，内容基本上是游戏延期啊，展会取消这类。而最近随着震后重建的开始，人们的生活和工作逐渐回归正常，日本游戏第一刊fami通杂志的发行商Enterbrain发表了关于地震灾害的统计数据。关注产业动态的话，这个报告值得看。

Enterbrain老大浜村弘一每年的例行演讲，发表了对2011年游戏业界和春季展望。关于这次地震对游戏业的影响，Enterbrain给出了评估损失，由于31款游戏延期和各种影响，3月灾难期间日本游戏产业损失大概73亿日元（分别是：硬件28亿6千万，软件44亿7千万）。3DS方面，浜村弘一认为地震影响了3DS在日本西部的销售。由于任天堂和第三方厂商的多款游戏延期，很大程度上削弱了3DS的首发销售势头，才造成3DS首月销量低于NDS的情况（74万6000台 vs. 110万5000台）。对于游戏业，浜村弘一报积极态度。他的解释是，延期游戏多放在4月、5月、6月发售，这是新财年的开始。



←地震造成大量3DS游戏延期发售，直接影响了主机的销量。

该和NDSL说再见了

国外最大游戏零售商Gamestop最近得到渠道消息，说DSL将断货，Gamestop卖光自己仓库中的DSL就彻底没货了。Gamespot表示这是真的，有媒体联系任天堂追问此事，截稿前还没有得到官方的消息。

小编认为DSL停产并不是没有可能，毕竟DS家族过于庞大，DSL之后有功能更全价格也没贵多少的DSi，还有大号DSiLL，而且3DS也向下兼容NDS游戏。玩家的选择非常多。停产DSL可以把精力集中在3DS的产量上。作为普通玩家，DSL停产没什么压力。如果想买来收藏，现在该入手了，不然以后更难买到新机器。

SOCOM 4= $20

2. Stores will be open normal business hours on Easter Sunday. Please make sure the sign included in your 5/18 Marketing Kit has been posted.

IMPORTANT INFORMATION

1. New DS Lite systems (020288/020283/020289) have been discontinued and stores will no longer be replenished on this product. Once your store sells through its current stock of these units, please remove any corresponding DS Lite (Crimson, Black, and Metallic Rose) display boxes from the sales floor and discard.

DID YOU KNOW...?

That we have two new Nintendo Wii titles available for reserve.

↑Gamestop商店得到的文件截图，任天堂未作回应。

该和PSPgo说再见了



4月中下旬有国外销售网站说拿不到PSP go的现货，他们认为PSP go已经停产。另一些销售网站表示只能限量拿到PSP go，得到供货商的消息说之后就没货了。一些眼尖的人发现Sony官网上PS系列产品中已经没有了PSP go机型，官网的购买页面中也不能下单购买，状态显示为“出荷完了”（卖光了），并且没有补货通知。同时有Sony网店的雇员在自己的博客中确认Sony已经不再生产PSP go。估计关注新迷微博的朋友看到过这个新闻。

正当很多网站纷纷发表“Sony停产PSP go是为了给NGP让路”，或者“现在是买PSP go收藏的时候”等言论时，IndustryGamers网站表示得到SCE的消息，PSP go在北美没有停产。小编认为就算PSP go在北美还会继续销售，意义也不大了。毕竟PSP在北美市场的销售情况并不理想，赶上这次PSN严重泄漏事件，PSP go的命运更杯具了。

女生注意！玩游戏会让你吃得多

加拿大学者近日在《国家邮报》上发表了一个研究，据称玩游戏会让人吃得更多，甚至不饿的时候也会如此。

研究人员的测试方法是：让22岁的男青年坐在舒服的椅子上什么也不干，测试时间一个小时。然后进行对比测试，让他玩一个小时的游戏。研究发现，当这个男青年玩完游戏后，他吃的更多，需要纳入更多的热量。东安大略儿童医院研究机构的运动机能学专家Dr.Chaput认为：“当我们玩电子游戏，是的，我们要消耗更多卡路里，然后就会吃得更多。”研究人员认为，玩游戏的时候，食物会变成一种“奖励”。不仅仅是游戏玩家会这样，使用电脑也容易增加想吃东西的渴望。



小编认为这个说法有一定的道理。一个简单的例子，我们通宵工作之后（当然是边玩游戏边写稿子了），吃上一大腕加了鸡蛋、豆腐皮的板面简直是对自己最大的奖励。不过长不长胖就很难说了，毕竟跟你的体质和吃的东西有关，尽量少吃热量高的垃圾食品就好。

灾区女孩想要PSP和怪物猎人

日本地震导致的无家可归的人们聚集到临时搭建的帐篷，或者到体育馆、学校等类似的场所进行避难。来自其他地区的关爱和心理上的安慰就很重要。4月中旬，一个灾区的小女孩成为玩家的焦点，因为她在避难所向记者称最想得到的救助物资是PSP。



这个女孩叫小野寺遥。记者拍照时，她在白纸上写着“我想要一台PSP。我的爷爷奶奶在这次地震中遇难，但我会坚强的。”在文字下面，她还画了一台PSP，屏幕上写着“怪物猎人”。这张照片被日本网站和博客大量转载，人们自然对小女孩的不幸感到伤心，对她的坚强和乐观的生活态度感到安慰，不过也有人说她年龄小，根据分级制度还不适合《怪物猎人》这游戏。Sony公司对灾区捐钱和2万台多功能手摇发电收音机，如果他们看到这个，应该考虑捐一些PSP了。

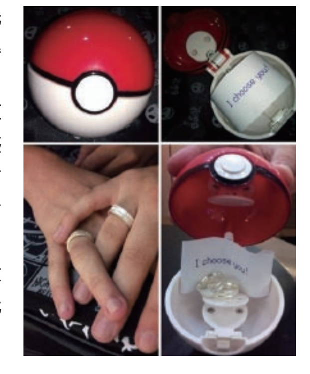
三星将推出可以媲美PSP的新掌机



“三星Consolor HD3掌上游戏机，以其超椭圆的外观，柔和的曲线赢得人们的目光，16:9全高清AMOLED显示屏给人超清晰画质，并且具备MultiTouch系统，指纹识别系统，250GB内存空间，Android系统超过数千个游戏，前后摄像头（前800万像素，后1200万），通过感应器进行无线充电……”这是三星PSP掌机的描述语。哦，其实小编还是喜欢索尼牌的PSP。

国外口袋玩家用精灵球求婚成功

以前见过很多“游戏专题”的求婚方式和婚礼，比如星战、光环、马里奥结婚蛋糕等等，最近流传的几张求婚照片也很有趣，值得大家学习。



有国外口袋玩家用精灵球当盒子，里面放上求婚戒指和纸条“I choose you！”给女朋友，当她打开一看，肯定被这种浪漫的方式感动（自己被抓进去了嘛）。不过这种方式的局限性很明显，男女双方必须都是口袋爱好者，不然就没感觉了，而且很可能被对方厌恶，偷鸡不成丢把米。

这个方法成本很低，戒指都要买的，精灵球和纸条没多少钱。大家可以借鉴，然后举一反三，设计符合自己的求婚方式。不过也有玩家表示，此人明显不够诚意，这么重要的事情最起码用大师球啊。

SKE48的秦佐和子有7台PSP

秦佐和子是SKE48的成员之一，SKE48跟AKB48一个意思，一群mm组成的偶像团队，只不过AKB48火了，SKE48还没火而已。之前微软找SKE48给日本Kinect（微软的体感）做代言搞宣传，貌似找mm们当花瓶，其实前面说的秦佐和子真的是一个游戏迷。

在最近的一个电视节目中，22岁的秦佐和子透露她有7台PSP：PSP1000，2000，3000和PSPgo她都有，有的型号有两台。当问到她为什么有两台PSP3000的时候，她说：“从机器里拿出UMD游戏盘太麻烦了。”原来她用一台PSP3000固定玩《怪物猎人携带版3rd》，“另一台用来玩其他游戏。”

日本人就是BT（说强大也可以），mm都不例外啊……号称掌机迷的新迷众编，算上编辑部工作用的PSP也没有7台啊，这差距也太明显了，情何以堪……



↑这种mm你不喜欢吗？不过可望不可及。

年轻男子Cos成民警去游戏店偷PSP

来自新闻晨报的消息，去年以来，在虹口、普陀、浦东等区的电玩商铺，都出现过一名穿着警服的年轻“警察”。他每次都说要买PSP游戏机，等到店主一开票，他就说钱没带够溜掉了。店主回头一检查，发现盒子里的PSP不见了。去年至今，这个假警察偷了20余部PSP游戏机，最近被虹口警方给抓住了。



这事发生在上海，一个男子Cos成警察去店里买PSP，为的是打消店主的疑虑乘机偷PSP。4月18日，虹口警方在市局刑侦总队的支持下，在东长治路一幢居民楼里把冒充民警的嫌疑人李某抓获了，当场查获了一本伪造的警官证，还有一台被盗的PSP游戏机。此人交代说，去年以来他先后在虹口、普陀、浦东等区电玩店作案7起，涉案金额3万余元。

传闻俱乐部

道听途说の掌机新闻!

4月1日-5月5日

Wii2由传闻变成现实，任天堂将在E3展示这个“手柄带屏幕”的新机，咱们可以关注和3DS的联动消息。另外还有一些比较给力的。接着往下看。

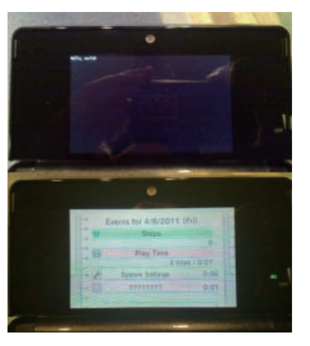
可靠指数：3 日本杂志传3DS口袋妖怪新作



最近一张模糊的日本杂志照片出现，画面中的主机上屏比下屏宽，又有摇杆，必然是3DS主机。本页杂志内容是介绍口袋妖怪游戏。从这张3DS主机图来看，有些人认为3DS版的口袋妖怪可能就要公布了。当然更多人对此表示怀疑，毕竟美版黑白刚发售不久，现在就公布新作未免太早了。任天堂应该不会做这种傻事。

不过这张杂志图让人怀疑，并且有眼尖的人看出画面貌似是《口袋妖怪XD 暗黑的路基压》的场景图，这个游戏是好多年前NGC上的一款口袋妖怪外传游戏，类似口袋妖怪竞技场游戏的那种形式。不管怎么说，3DS现在确实需要大作提气，即便是竞技场系列也可以啊。

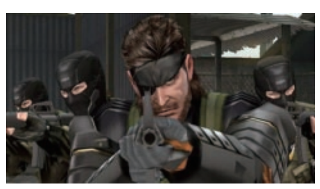
可靠指数：1 传3DS首个自制软件出现



最近网上流传着一张在3DS运行自制程序的照片，图中3DS上屏出现“Hello World”字样，这个词组经常被用在首次运行自制程序的主机上，意思是3DS已经被初步破解，可以运行自制程序了。不过这张照片的真伪不明，首先这种水平的造价还是很容易的，比如用PS修一下；之后没有任何来源说明3DS可以运行自制程序的消息。所以当传闻看一下吧，如果哪天真破解了，新迷会告诉你的。

可靠指数：3 据传NGP将有37款大作宣布

网上流传着一个据说是索尼法国员工的泄漏消息，说的是索尼今年E3上出展的内容。我们来看看NGP的传闻。



大家都知道NGP是开发代号，据这个所谓的法国员工透露，6月份的E3上SCE将公布NGP的正式名称，发售日期和发售价格。小岛秀夫将把PSP大作《合金装备：和平行者》移植到NGP上。另外还有37款NGP游戏大作公开。另外还有传闻，NGP首发有四款第一方游戏同时发售，也就是SCE本社的游戏，据说是以下4款：《神秘海域》《创意族赛车》《反重力赛车 2048》和《Smart As.》。真实性很难说，先围观吧，对不对的以后再挖坟。

可靠指数：1 2012年任天堂将推出DS手机?

某分析师预言任天堂将会在2012年推出DS手机。这个手机可能会用AT&T的电信服务，可以打电话和运行DS游戏，而且还能用WiFi功能玩联机游戏，通过云技术（cloud based）社区服务进行交流，比如上传游戏分数排名等。

消息来自CCS研究组织（估计大家都没听说过这组织，就不翻译全称了）的Ben Wood。想法是好的，不过出手机完全不是老任的风格啊。而且岩田聡也说了，老任不会这么做。（见本期岩田聡访谈）

关注游戏业界？应该听听这些声音！

业内谈 Modern Talking ——他们有话要说

TALK 01

“我们觉得‘Game Boy Experience’是一个伟大的哄孩子玩具，一些年幼的孩子可以在飞机上玩，但是没有哪个二十郎当岁的年轻人在飞机上玩，他已经过了那个年龄。”



——最近CNN对SCE老板Jack Tretton进行访谈，这是他对NDS的看法。他所谓的Game Boy Experience（GBE）是指NDS，最初人们把GBA的后续掌机叫GBE，也就是后来的NDS。这老大还活在6年前么……

TALK 02

“对我们的情况改善很多。我们的对手竟然卖给我们20%的股份。反过来的话，我们肯定不这么干。现在我们已经完全独立了，我感觉好极了。我们目前处在业界第三，目标是干掉前两位，EA和Activision。”

——Ubisoft公司的老板Yves Guillemot提到当年EA犯了错误，卖给Ubisoft股票导致Ubisoft的崛起。然后现在要争第一了？





TALK 03

“混合了《马里奥银河》和《超级马里奥64》的玩法。假如你不在E3上玩到这个游戏，你是很难理解我说的意思的。例如，浮空在太空的平台：2D模式很难判断距离，但是用3D就很简单了。”

——任天堂神级制作人宫本茂透露3DS版马里奥的消息，E3上能看到3DS立体马里奥大叔太爽了。

“我保证尽自己所能让新马里奥今年交到大家手上。”

——他还说3DS版马里奥今年出！

“我们花了大量时间开发3DS，为了游戏也为了未来，所以从现在开始我觉得我们需要集中精力在游戏上，所以我们今年将发售大量游戏。就我个人而言，3DS的3D特性是独特并且非常和谐的。eShop开始下载游戏业务后，我们将针对3D特性开始创造有影响的并且具有很高价值的游戏。”

——宫本茂最近亲自出马，在欧洲频繁活动，接受了很多媒体的采访，积极主动的给3DS的人气造势。

TALK 04



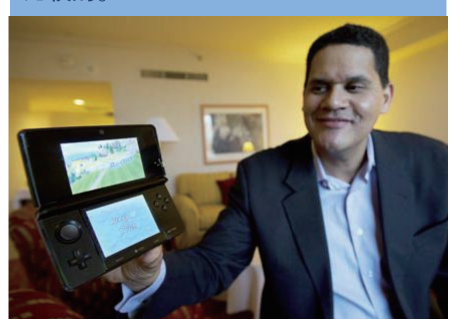
“对3DS来说并不是太坏的消息，因为对所有硬件都是这样，销售趋势会下降直到一些特定的刺激因素出现。比如新软件发售，降价，或者假期来临。再说一次，销售曲线就是这样，并没有什么特例。我们很多人习惯在假期前购买硬件，所以12月每个星期销量都会有所增长。”

——EEDAR（电子娱乐设计研究中心）的分析师Jesse Divnich认为3DS销量下降属于正常现象。其实大家都是这么认为的，没游戏买机器干什么啊。

TALK 05

“真的毫不相干。当年我们发售NDS的时候，我们选择了感恩节那周。对于纯粹按时间安排上市，你不能对两个首发进行比较。”

——任天堂北美老大雷吉认为3DS和NDS的首发由于时机不同，是不能比较的。



TALK 06

“不像雇佣兵那种纯射击动作游戏，启示录全是恐怖生存要素，是生化危机系列的有力继续。事实上我们就是把启示录当作《生化危机5》的续作，它充满了新要素，新创意和新角色。”

——生化危机制作人川田将央透露3DS的《生化危机 启示录》相当于正统续作，很给力。



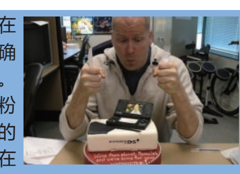
TALK 07



“我认为他们不是以后会受到伤害，而是已经受到了。我认为索尼和任天堂正关着门躲在屋子里发抖，他们肯定是这样。就像你想无视全球变暖，但事实就在那里。我认为智能手机和平板电脑和Facebook每一天都在侵蚀他们的市场。我觉得假如索尼和任天堂比较知趣，并且承认这个事实。然后说，‘看，智能机已经普及了。多好的SDK啊，多好的工具啊，对独立开发者的门槛多低啊；我们将像智能机学习开放平台。我们将给3DS推出100美元的SDK，然后给独立开发者开放3DS网络商店，并且不分区，就像微软的XboxLive一样，让他们到一起来，让游戏生态胜利。’我认为只有这样，事情才能有所改变，不过我觉得他们不会这样做。”

——GRL Games的Graeme Devine大谈索尼任天堂正被智能手机游戏和SNS游戏侵占市场。看看就好，现在这帮人特喜欢谈智能手机，以达到炒作的目的，而是不把功夫下在做好游戏上。当然Graeme Devine说的并不是没有道理，智能手机的开发门槛比传统游戏机低多了，对促进产业发展是好事。

TALK 08



“我第一次见到3DS是在2010年E3，不用3D眼镜确实不错，抛开这个不谈。E3后我就成了3DS的大粉丝。我是不关3D玩游戏的玩家之一；假如3D滑杆在Off的位置，我就不爽，感觉会错过什么。即便玩《山脊赛车3D》，我总是本能地摇晃身体导致眼睛经常离开最佳3D观察角度，我还是忍受着画面重影继续战斗，因为3D效果真的能改变我的游戏体验。”

——前IGN编辑Craig Harris说他喜欢3DS的3D立体效果。他还推荐了3个游戏，《超级街头霸王IV》《山脊赛车3D》和《飞行俱乐部》。

啪嗒砰3主题T恤和大手提袋

《啪嗒砰3》一再延期，结果赶上了地震，好在4月份终于出了。4月中旬首先发售的是美版，大概受地震影响，日版在月底发售，同时上市的还有繁体中文版。除了游戏，SCE还和日本服装品牌Ciaopanic合作（是日本的吧？小编不是太懂），推出了一个名叫“Ciaopanic PLAY LAB. Feat. PATAPON3的活动，也就是推出一系列服饰类的产品。

主题T恤

上市时间和价格

4月28日上市

4750日元

特征：三种颜色，并且只在原宿店、池袋店、网购（ZOZOTOWN）限量发售。



主题大手提袋

上市时间和价格

4月28日上市　　3990日元

特征：只在札幌店、原宿店、池袋店、名古屋店、寺町店、神户店、博多店、网购（ZOZOTOWN）限量发售。

美版《牧场物语双子村》预约特典

本作还没有在北美推出，结果3DS就已经发售了。MMV公司想了个办法，之前NDS版游戏中有两个村庄，这次MMV推出NDS和3DS两个主机的双版本。不过3DS版具体情况不明，貌似改为外包开发，MMV表示等今年E3大家明白了。另外，MMV在facebook上征求意见，选定了这个提前预约的礼物——神兽草泥马。看来神兽不仅在亚洲人气旺，已经走向世界了。

上市时间和价格

不明　　预约特典



合金装备和平行者PlayArts改

Square Enix公布了新的“PlayArts改”系列手办，这次是Konami公司的《合金装备 和平行者》的两个角色——斯内克和米勒。这两个角色又有两种不同的造型，其实差别不大，就是战斗装上面有个头盔。

上市时间和价格

2011年春夏期间上市
零售价4800元

《日常（宇宙人）》预约特典

喜欢动漫的朋友估计知道这部轻松搞笑风格的4月新番动画，改编游戏已经公布7月28日在PSP上推出了。同时，提前预订的话可以得到这个可爱的小挂件。

上市时间和价格

2011年7月28日　预约特典



Sony Shock!

打击黑客和PSN泄漏始末

文/剑纹

前段时间破解PS3的老兄"神奇小子"和索尼干上了，索尼到法院告他，并且胜了。很多国外游戏网站报道这事。本来我没把这个当回事，正版和盗版，破解和反破解，纠结了好多年，早就淡定了。从产业来说，应该禁止盗版和违法破解（玩盗版），保护行业利益，大家有钱赚才能你好我也好。从玩家角度，支持破解很正常，自由精神嘛，"我买了你的主机想怎么玩你管不着！"，而且主机破解了能干更多事，对推进科技发展有利。去年美国版权法都修正了，只要不违法，破解有理！而咱天朝的实际情况是，盗版和正版什么的跟咱们毛关系都没有，关心这个还不如关心GDP呢。

然后又过了几天，大概4月20日左右，网上出现大量Wii2的传闻，说的跟真的似的，貌似不是空穴来风。我一看，这代号Project Cafe、手柄带大号屏幕的Wii2不快成了掌机么？！于是我就开始关注这个（其实我也玩家用机，不做新迷也会关注Wii2）。当然Wii2肯定不叫Wii2，老任从来不用序号命名主机。刚开始Wii2的传闻围绕带屏幕的手柄，然后开始说Wii2的机能大概什么水平，有什么新功能。不久后老任就确认了，官方网站发表声明，今年E3上展示Wii2，计划2012年发售。这期间又出现一个新闻，是说索尼的游戏网络PlayStation Network（PSN）挂了，Sony正在进行维修。一开始我也没把这个当回事，几天后PSN还是没恢复，并且国外游戏网站上铺天盖地全是相关的新闻。我才发现这事闹大了。

导火线
——索尼大战神奇小子

今年1月初PS3被破解，破解iPhone的神奇小子George "geohot" Hotz对英国广播公司BBC表示，他已经放出了PS3的主密匙，另一个黑客Mathieulh在PS3中发现了PSP核心密匙。事发后索尼通过老手段——固件升级，来解决问题。但到了1月中旬，索尼就坐不住了，开始暗中打击破解者。神奇小子自然就成了索尼打击的头号人物。之后越来越多的法院文件曝光，据不完全统计，共有8份索尼起诉黑客的律师信被发现。

首先SCEA在美国寻求法律保护，临时制定反对所有绕过PS3"技术保护层面"的行为，然后指控"神奇小子"非法破解PS3违反了版权法，还指控他通过PayPal接受用户捐款，犯了计算机欺诈和滥用法等罪。在案件受理期间，索尼继续制造各种舆论，比如神奇小子用民间的捐款逃往南美试图逃避法律诉讼，神奇小子删掉电脑硬盘上的取证资料，并且他还把硬盘寄往负责取证的中立机构TIG时故意弄丢，提供假的PSN帐号等等。索尼似乎想用舆论导向挑起民众对神奇小子的反感，制造对自己有利的舆论。

当然，神奇小子也不是吃素的，案件胶着期间他也对索尼的言论进行反驳，举证自己不是花募捐的钱去南美，而是正常休假安排。最强的是



↑多才多艺的神奇小子还会玩说唱。

这哥们还唱RAP挑衅索尼。不过从索尼状告神奇小子这件事来看，索尼这次的决心很大，不是简单的炒作。索尼步步紧逼，试图给神奇小子加上更多的罪名，以达到杀一儆百的效果。而且确实有效果，出事后一些黑客立刻表示放弃PS3破解。不过另一方面，此事也激怒了不少黑客，为日后PSN的灾难埋下了隐患。

这事基本就是这样，4月初这个案件结束了。在索尼诉讼神奇小子的事件中，神奇小子认为索尼诉讼他的原因是，他逼疯了索尼。神奇小子在G4网站的视频节目中表示，他破解PS3的目的是给PS3增加其他系统，而不是仅仅为了在PS3上玩盗版。“之前的盗版操作在我的越狱程序中是没用的。”他说，“我做了特殊的处理，我不允许运行的东西就不能运行，比如盗版。”所以说，这种不是以玩盗版为目的的破解比较善良，黑客们（和很多民众）自然对索尼的打击不满。

此事结局还算理想，神奇小子和索尼达成和解，条件是他将终身不再涉足破解索尼产品。他把之前上法庭征集的1万美元募捐款交给了数字人权组织“电子前沿基金会”（EFF），用这种方式支持破解事业。他说：“就如之前承诺的，这是这场官司剩下的经费，我补充了一点零头，就凑成了这个漂亮的数字。这笔钱捐给EFF，我希望在未来的某一天，美国能再次发出代表自由的光芒，摆脱数字千年版权法案和反假冒贸易协议的束缚。私人版权、所有权之类的限制再也不会出现在宪法上，所有言论都是自由的。”

导火线
——要自由不怕死

神奇小子逃过一劫，但其他黑客就没这么幸运了。今年2月份，德国黑客“graf_chokolo”也被警察请去喝茶，原因是他研究在PS3主机上安装Linux和破解程序，触犯了索尼的神经。索尼欧洲的随行人员将他的电脑和PS3主机带走，为了当证据在法庭上指控他的犯法行为。

这件事最初只是传闻，SCE欧洲没有发表正式声明。作为法律事件，有律师确认了这件事。不久后PS3Crunch网站出现一封律师信，说的是黑客“graf_chokolo”面临坐牢和巨额罚款。文件中提到这个代号的“graf_chokolo”德国黑客真名叫Alexander Egorenkov，只要法庭掌握了确凿的证据，他可能面临长期徒刑和大概100万欧元的罚款。

之后Egorenkov本人在网上说了这件事：“我回来了。现在我的家里没有电脑了，兄弟们，所以我有机会就上来更新一下。我还会回答所有关于HV和安装Linux的问题，但是由于我不能随时上网，可能会有些耽搁。



你知道吗，你可能会说我已经完全疯了，我最近两天都没睡好，我不知道怎么解释这种感觉，但是我不在乎他们用监狱和巨额罚款的恐吓。顺便说一下，假如我不合作，索尼打算索赔75万欧元。我还不服的话，他们可能还要加倍罚我。根据我的动机，金额发生变化。他们不了解我。金钱，甚至是我的生命我都不太在乎，除了知识。我有科学的思想，知识相当于我大脑的食物。没有了HV，Linux和FreeBSD核心，我的生命就没有意义了。

我特别想念我的HV，没有技术研究的过去两天我“饿”坏了。我需要知识和研究，它们是我生命最大的意义。监狱或者死对我来说都不算什么。

索尼的律师问我为什么这样做，是不是我对索尼有敌意？他不能理解我的行为。我不是。我对索尼没有敌意，甚至现在也没有。敌意会让你的思想乌云密布，让你远离重要的事情。我还需要使用我的思想和头脑。

所以，索尼你错了，你拿走了我的设备，但是我的思想仍然是自由的，你不能控制。你再次失败。那些仅仅是工具，我还可以得到新的，并且继续我的HV反转研究，安装你从我这里拿走的Linux系统。假如你想让我停止这样做，你需要杀了我。因为我的生命中不能没有程序，HV和Linux核心的破解。你知道我是谁，我在哪住，所以来吧！”

文章的后两段，graf_chokolo又聊起了PS3系统破解和安装Linux，他请求网友提供给他之前的Linux备份，他好继续研究。这封信在graf_chokolo的个人网站grafchokolo.com发表，可想而知人们的反应。随着神奇小子和graf_chokolo等黑客被索尼诉讼，仿佛爆炸一样，黑客行为被重视到前所未有的高度，有种人人自危的感觉，同时这些被索尼枪打出头鸟的黑客则被称为向往自由、不畏暴力的英雄。

黑客群P索尼
——Anonymous登场

1月中下旬，索尼打击黑客的行为招来了黑客集体破解PS3的行动。PSN的一些功能也参考破解，比如奖杯系统。索尼只能终止了PSN奖杯计划。2月中旬索尼在博客上发表严厉声明，表示任何人只要违反了PS3使用协议，运行未经授权的软件就会永久失去访问PSN的权限。3月中旬国外科技网站TG Daily爆料说，索尼曾经尝试雇佣知名黑客来加强PSP和PS3的防破解机能，但遭到了黑客的拒绝。

4月20日事情开始起变化了。最开始是北美的一些玩家发现用PS3上不了PSN，提示错误信息80710A06，而后日本的玩家也发现了这个情况。不久人们发现PlayStation官方博客上发布了一个声明："PlayStation Network的某些功能已经关闭。我们正调查原因，可能会需要1到2天让服务器恢复正常。"看来出现PSN异常情况不是个人原因。

就在索尼自己还没弄清具体原因的时候，一个激进的黑客组织"Anonymous"出现（Anonymous意为匿名者，用这个单词更具神秘色彩。他们的网站是anonnews.org），宣称他们将攻陷PSN网络。这个组织号称在几个月前开始攻击PSN，他们的口号是"反对自由言论和网络自由是不可原谅的罪行"。他们针对的是索尼打击PS3黑客这一行为，认为索尼"在检查自己产品使用情况上滥用了司法系统"，"欺骗了仅仅是使用和分享信息的用户"，"违背了仅仅是寻找自由分享的成千上万无辜用户的隐私"。

"Anonymous"发表声明后，索尼也在GameSpot网站的追问下表示，调查显示PSN不稳定是外部因素造成的，有可能是黑客攻击。PSN瘫痪对用户不是好事，在一片责骂声中，几天后"Anonymous"发表声明说他们已经停止攻击PSN网络，"之后Anonymous没有攻击PSN，索尼表示PSN正在维修。我们认识到把PSN当目标不是个好主意。因此我们临时停止了行动，直到找到不严重影响索尼用户的方法。Anonymous是和你站在一起的，维护你的权利。我们不再攻击索尼的用户。攻击索尼的目标必须唯一，我们将尝试最好的攻击方法，不影响玩家，这才是我们行动的目的。假如我们骚扰了用户，请相信这不是我们的目的。"（这个声明目前还在其网站上）

说实话，黑客组织对PSN的打击报复不是正义之事，发泄私愤的同时，严重损害了广大PSN用户的权益，在整个事件中甚至比黑客和索尼的行为更操蛋。"Anonymous"停止攻击PSN是好事，不过谁也没想到随后PSN彻底瘫痪，并导致7700万用户信息泄漏。

慢慢修复路

从4月20日到4月30日这十天内，索尼发布了几次消息，说PSN即将修复、下周修复、修复时间无法确定、加强安全系统等，可现实是PSN瘫痪程度越来越重。面对如此大的危机事件，索尼的危机公关人员显然有些不知所措，既不能保持沉默，又不能说太多。索尼虽然承认是"外部入侵"导致PSN瘫痪，但没有解释具体原因。索尼表示可能导致7000多万PSN注册用户的信息泄露，其中包括信用卡信息（帐号信息泄漏可想象支付宝）。同时PSN注册会员陆续收到索尼的邮件通知，其中写到"为了防止身份盗用或其他金钱损失，我们建议您保持机警，复查您的帐户账单和核查你的信用卡或其他类似的报告。"消息一出，网络上自然是一片哗然。据一家英国的PSN游戏开发工作室称，PSN关闭后他们便"零收入"，损失金额可达数千英镑。这家工作室表示，"我们担心这次事件会影响用户对PSN的信任度。"根据评估，PSN服务恢复后可能会造成5%到10%的总营业额下降，之后不仅游戏开发商会保持谨慎，用户在刷卡购物时也会郁闷，很明显PSN将陷入一场危机。

有人说PSN的彻底瘫痪是索尼的技术问题，也许4月20日出现的不稳定是"Anonymous"攻击造成的，随后他们停止攻击，但索尼不但没有修复自己的PSN，反而导致瘫痪。不过也有人认为"Anonymous"发生了"细胞分裂"，还是他们中的一个人（或一部分人）攻击了PSN。

索尼不断延期PSN修复时间，最后表示正在重建系统，是为了"让我们的网络设施更加坚固"。严重的泄漏和应对危机的不利，索尼将面临各国法律诉讼和调查。4月底有国外媒体称，FBI网络犯罪调查小组已经把犯罪目标锁定在美国加州圣地亚哥。同时破解论坛PSX-Scene有人挂牌销售220万个PSN用户的信息。据说黑客打算把信息卖回给索尼，但遭到了索尼的拒绝。

而几天后的5月初，索尼遭到了更大的打击，



PSN网络被第二次入侵，可能又有2500万用户资料被盗。消息发布后索尼CEO斯金格遭到了业界的猛烈抨击，他的领导能力和风险管理能力受到严重质疑。索尼同时表示PC游戏的网络Sony Online Entertainment（SOE）也已经被黑客攻破，并关闭了服务。接二连三的攻击下，索尼保持沉默，只是宣布PSN修复后免费送几个游戏给玩家，作为弥补损失的小心意。不过直到截稿前的5月10日，PSN还没有恢复正常，索尼给的最新修复时间是5月12日。

毫无疑问，这几天是索尼最痛苦的经历，5月1日SCE日本召开发布会，平井一夫和两位高管九十度鞠躬谢罪。这一个月的经历，让索尼遭到了前所未有的信誉危机，可以肯定也将受到难以估计的经济损失。美国著名财经杂志《福布斯》对此做了评估，认为索尼至少要破费240亿美元！

刚刚开始的危机处理

PSN泄漏事件基本就是这么个情况，标题文字“Sony Shock！”并不是小编索黑，咱对索尼没有不敬之意。就像前面说的，我们认为保护版权是促进行业发展的根基，而呼吁自由则是另一个世界永恒的声音，如何衡量和平衡这两个矛盾是精英们长期思考的问题。之所以这么写，是因为这次索尼真的麻烦大了！先不说钱财损失，修复后的PSN必将遭到严重的信任危机。咱们只能希望年底NGP发售时，索尼能够有效的挽回这一危机状态，能够唤回人们对“技术的索尼”的信心。

从这个悲剧的经历来看，似乎没有人是对的。黑客的破坏行为显然不对，严重破坏了游戏产业，干扰了正常用户的合法权益。索尼对付黑客的举措和对黑客的轻视，应该是导致这次杯具的主要原因；而处理危机的缓慢和不利，更是让很多人对索尼失去信心。

小编剑纹期待PSN早日恢复，好让硬核去下那几个免费的赔偿游戏。最后是PSN泄漏事件的真相（伪）。我大致整理了一下PSN是怎么被攻陷的，由于技术问题（咱不懂PSN破解啊索尼），编译中很有可能会在偏差。特此说明。

PSN攻陷原理浅析

一个叫chesh420在reddit.com发表的言论：“好吧，我看到很多人猜测PSN垮掉的原因，我想我还是放出圈子里知道的信息，你可以和索尼官方发言对比一下。真相是，Rebug推出了新版本（Rebug是PS3的一个自定义固件，网址为rebug.me），它可以让零售版PS3变成开发机（不是完全的，但是能给你不少开发机才能使用的功能）。同时，又有一个新程序出现，可以让自定义固件PS3通过开发网络进入PSN网络。通过代理服务器，稍微改动网址就能让破解过的PS3上网。没什么新鲜的，是吗？好吧，一些人爆出通过提供假信息的手段可以跳过检查，作为PSN网络的个人开发者登录；而下一步就是盗取PSN上的内容了。索尼认识到问题的严重性，紧急关闭网络。现在，在你感到郁闷之前，已经没有个人信息可以通过破解的方式进入了。不是说不能做到，只是没有人敢说可以。总之，这就是PSN故障的真正原因。索尼正在重建所有的PSN安全系统，以便更加安全，同时（希望如此）务必确保任何自定义固件系统从此无法接入网络。”

chesh420补充了一些证据，证明根据时间和事件判断，他的说法也是合理的。首先Rebug最新版本是3月31日发布；4月3日网上出现通过PSN开发网络下载《使命召唤》游戏的教程；4月7日某网站出现通过开发网络盗取PSN内容的教程；4月20日PSN关闭。

“现在你知道索尼的PR团队是如何忽悠你的了吧，或者你可以看看整个事件然后自己判断。这不是索尼第一次和PS3破解者打交道，几个月之前我们就开发出一个叫f*ckPSN的软件，可以改变必须的头部信息让破解版PS3上网。我们已经用了一个月。然后新的TOS来了，大量电子邮件发到PS3用户那里，系统固件升级到3.56和3.60版。所以，再一次是推测，但是我的推测基于之前的事件和已知的事实。”

最后chesh420补充说，“Mathieulh也提到过他和SCE官方开发人员接触，得知仅仅3.60以上的调试版本的固件可以接入开发网络。早期的版本全部不允许了。你只有联系索尼获得3.60调试固件才能接入。”

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事
注：资料条内时间为汉化版发布日期

火炎之纹章：新纹章之谜 光与影的英雄

●NDS　●4月29日　●ACG汉化组



——发布文——

这次火纹汉化的历程完全超出我的想象，这原本是计划一个月最多两个月内就可以完成的游戏，但是拖了将近一年。期间也有各种原因，比如原破解神秘失踪事件，导图人员时间不多事件等等疑难问题，在此要由衷感谢awa2004童鞋勇敢地接下这个摊子，从而及时避免了大家心血打水漂的危险。感谢破解，感谢原破解，感谢翻译，感谢导图，感谢美工，感谢测试，感谢所有为这个游戏付出过的人，也很感谢大家能一直记得这个坑，时不时地催一下，让我们也有完成这个坑的压力。最后说一句，很抱歉让大家等了那么久。

这个版本的汉化版由于导图人员时间不多，因此有一部分图片还没来得及导入，还希望大家轻喷。



黑白颠倒：延伸

●PSP　●4月27日　●CG汉化组 恒星星





——发布文——

无

超级机器人大战A携带版

●PSP ●4月24日 ●CG汉化组 恒星星

——发布文——

针对机战AP巴士2.0汉化版广为诟病的系统文本BUG和剧情翻译缺点，

改用本人重新润色的机战A汉化版文本予以替换并修复系统文本BUG。





我的妹妹不可能那么可爱 携带版

●PSP ●4月20日 ●PSP吧汉化组＆俺妹吧＆游戏嗯蛋

——发布文——

在不懈的努力下我们终于把俺妹的汉化完成了，经历了这么长时间，感谢长久以来大家的支持。汉化期间我们经历的太多，但是终归是发布了，大家辛苦了，谢谢大家。

最后谢谢大家长久以来的支持。







绝对英雄改造计划

●PSP ●4月10日 ●梦幻执迷 个人汉化

——发布文——

目前还是有乱码，剧情已经完美汉化了。如果剧情出现日文那也没办法，翻译CG弃坑脚本。不汉化部分：武器、物品、任务物品、乱码等。只保证剧情，不想乱码的去玩日版。





NEW GAME CROSS REVIEW

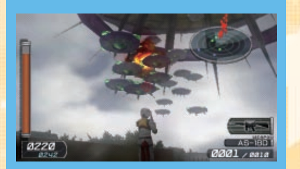
Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

地球防卫军2 便携版

（地球防衛軍2 PORTABLE）



PSP ●D3P ●ACT ●2011.4.7 ●1–2人

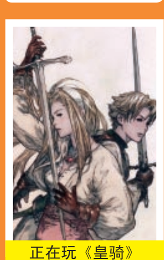
啪嗒砰3

（パタポン3）



PSP ●SCE ●ARPG ●2011.4.28 ●1–4人

硬 核



正在玩《皇骑》

2011年过了一半了，我还在继续2010年的游戏啊。目前MHP3和TO中，公交上有座就打几局DS的《力量高尔夫》，3DS继续玩《街霸4》，因为没钱买其他卡……

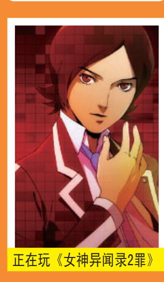
地球防卫军2 便携版：7

这个游戏的PS2版本也算是当年D3P挖掘出来的名作。面对大量的外星生物袭击，打起来还是很有意思的。鉴于PSP联机的火热程度，本作可以4人联机是最大的卖点。原来在PS2上只能够分屏合作，而PSP就不用担心这一点。不过只有一个摇杆的PSP玩3人称射击游戏还是不爽，还好游戏设置了4种不同的操作按键组合，只能选择适合自己的尽量适应了。

啪嗒砰3：8

大量的引入RPG元素很得人心，21种职业，数百种装备，这些都是十分吸引人的卖点。游戏关卡的设计很巧妙，而且难度非常的高，尤其是后半段。你必须了解各种职业的特征，选择适当的技能，搭配出最合适的队伍才有可能挑战成功。只是单纯的提升等级并不能帮你通关。多人联机也让这个游戏变得更有乐趣。只不过基本的“暂停”指令居然不是一开始就有，无法理解。

Akatsuki



正在玩《女神异闻录2罪》

一直觉得日式RPG的主角都很可怜，因为他们永远都不能开口说话，几乎没一句台词。最喜欢看周防玩他的手帕，没办法“开口”就只能玩玩手帕表示内心活动，真可怜。

地球防卫军2 便携版：7

不论是敌人、武器、任务，内容都相当的丰富。多人联机是亮点，而且除了大家都喜欢的协力打怪物，还有对战的模式可以玩。游戏的最大缺点在于画面，看图很美，但实际玩起来会发现整体偏暗，一些特定的关卡比如洞穴之类的，你都很难发现敌人的位置。另外为了表现大量的怪物，游戏不得不将可见距离调低，远处的建筑物什么的都看不见，只有在靠近后才会冒出来。

啪嗒砰3：8

又是PSP联机佳作，事实上如果不联机，一个人打会感觉很困难。普通的啪嗒砰角色很可爱，而英雄角色则一个比一个酷，英雄技能更加华丽。装备以及技能的组合让同样的职业也能有很大的区别，这样如何组成有效的4人队伍就是一个重点。另外很多人把这个系列称为音乐游戏，建议戴上耳机来玩，这样不光是为了让节拍打得更准，还能更好的欣赏游戏美妙的背景音乐。

剑 纹



正在玩《N+》

N+是一直舍不得删的游戏，没事就玩几关，越玩越难，所以通关后的成就感也强，有时候感慨的把头离开N+，心里想：“生活中碰到点难题又不会死，怕什么。”

地球防卫军2 便携版：7

游戏操作很特殊，控制人物左右平移居然用L和R键，不太擅长射击游戏的可能需要适应一下。手动瞄准到敌人附近，准星会自动锁定，在PSP上属于不错的操作设计。场景破坏是一大特色，虽然画面效果不是很华丽，但能做到就不错了。游戏的敌人是侵略地球的外星生物、比如大蜘蛛和UFO之类的东西，打死它们获得道具，这也是除了联机之外，玩单人模式最大的乐趣。

啪嗒砰3：8

一代是小队打怪，二代增加了英雄带队，三代进化成英雄组队。每个英雄都是重要角色，可以装备武器和道具、进行升级和转职等RPG操作，而不是二代的买小兵组队。英雄地位的强化很大目的是为了联机，当4个角色都由玩家控制，才能真正显示出这个游戏的酷。否则单人玩的话难度很高，有些任务要靠运气通过。多人模式联机步骤有些繁琐，联上后还能一起玩故事模式呢。

女神异闻录2罪

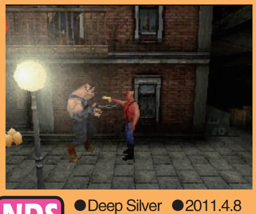
（ペルソナ2 罪）



PSP ●Atlus ●RPG ●2011.4.14 ●1人

毁灭公爵 临界质量

（Duke Nukem: Critical Mass）



NDS ●Deep Silver ●ACT ●2011.4.8 ●1人

乐高星球大战3 克隆人的战争

（LEGO Star Wars III: The Clone Wars）



NDS ●LucasArts ●ACT ●2011.3.22 ●1人

7

名作的复刻版质量有一定保证，只要复刻制作者不乱来就行。本作较好的还原了原作的感觉。使魔的设定是游戏的特点，这也是这个系列深受欢迎的原因。可惜游戏的画面算不出色，不要太多在意了，把注意力集中到使魔培养上吧。还有游戏的读盘是个问题，频度很高，总体感觉不是很舒服。如果你用的是记忆棒当然问题不大，如果是UMD则一定要将数据安装到记忆棒上。

5

当人们期盼《永远的毁灭公爵》时，本作注定只是出在NDS上的应景作。画面是典型的2.5D，粗犷的风格毫无亮点。关卡设计有很多重复的地方。人物动作僵硬，敌人的动作更僵硬。游戏试图将多种玩法融合，比如狙击任务、转角的掩体和BOSS战等，但是NDS的按键并不适合这些操作，于是不得不用上触摸屏。太频繁的操作转换已经打乱了游戏节奏。

6

乐高系列目标是年龄层较低的玩家，家用机上的乐高还在试图创新，而DS版则是原地踏步的感觉。换一下剧情，换一些场景和敌人又是一部新作品了。本作操作十分简单，而且没有死亡的概念，大部分敌人包括BOSS在内都只要冲上去连打按键攻击就行了。游戏中包含的解谜要素也不难，总之，一切都是为了让大家能轻松通关而设计的。

8

本作是1998年同名游戏的复刻版，更新了片头动画、追加了新要素、将画面拓展为PSP主机的16:9、增加DLC包等等。游戏完美再现了当年PS原作的辉煌，同时又融合了现今RPG游戏在战斗系统上的精髓，将战斗系统简化并制作得更为有趣，而游戏的难度也能在游戏中任意更改，无论是老鸟还是新人都能上手。不过，与1998年的原作相同，本作没有2周目设定，比较遗憾。

4

看看DS上的游戏不禁让我有点迷惑，就这种质量只能伤老玩家的心。玩过这个游戏后，我似乎觉得开发商怕丢人，可能真的不想砸了《永远的毁灭公爵》的牌子，所以只敢年复一年的炒作，就是不出。NDS版不是“永远的”，开发商比较知趣，做了这个“临界物质”，其实如果有诚意能够做好的，起码画面和操作不会这么糟糕，顺便消灭恶心的bug。

7

简单，忠实原著情节是乐高系列的特色。不过美版游戏掌机版的通病是“糊弄事”，本作也不例外。虽说不上不好玩，但是显然也不够吸引人。关卡设计没有什么特色，只是简单的杀敌、简单的解谜。本来这种游戏如果支持多人在一起玩，热热闹闹的也能让人忘记游戏的平淡，可惜它不支持。如果你有一个平时不怎么玩游戏的星战迷朋友，给他玩吧。

8

PS上的《女神异闻录罪与罚》很有名，这一次PSP的《罪》貌似移植的成分多一些，新东西很少，而且还没有“罚”的内容。游戏画面就算不错，但是跟PSP上3代和4代比还是差一些，对话时的2D任务形象也给人很弱的感觉。游戏音乐可以选择PS版的和新的编曲，这点还算厚道。从3和4开始喜欢上这个系列的玩家要注意了，这个2代可以说是另外一个游戏。

3

大概是新迷给过的最低分，当然这游戏确实是期待的游戏中我玩过的最差的一款。之所以期待，还是因为那个传在于游戏业界的传奇故事吧。本作是低成本开发的悲剧，游戏画面不好，操作手感差，音乐更是可以忽略。看似游戏的玩法挺多，L/R键还能调整视角的角度（这其实是个优点），但进入了多而不精的误区。

7

乐高游戏几乎是每代主机不可或缺的最后“压箱底”的游戏，正如NDS快没游戏了，最后还是会有乐高新作。当然这是巧合，同时也说明乐高游戏的数量越来越多。由于题材的要求，本作变成同时控制多个角色，随时切换，在关卡中按照角色特点，完成杀敌或者解谜。游戏其实可以一玩，同时喜欢乐高和星战的人不一定是核心游戏玩家，可以试试。

最后的约束的物语

（最後の約束の物語）



PSP ●Imageepoch ●2011.4.28 ●RPG ●1人

号称JRPG 2.0，也只有这种程度而已。实际上都看不出哪一点可以称之为进化。战斗画面是只能看到敌人看不到我方人员的那种，要说“回归到RPG原点”还说得过去。而且游戏也缺乏难度，这样战斗时也就不用太多的考虑什么战术了。能够吸引到日式RPG饭的估计是就人设和声优了。总之这是一部令人失望的作品，Imageepoch的JRPG 2nd stage计划还有很长的路走。

6

游戏的容量过小让人对素质产生了怀疑，但是游戏在各方面都显示出了其优秀的本质，以JRPG复兴作品第一作为口号的本作绝对能使玩家眼前一亮。但是，游戏自身也存在不能避免的诟病。游戏流程推进模式单一、地图重复率过高、战斗系统跟不上潮流等等，这些都是本作以至于JRPG面临的问题。尽管如此，本作在RPG游戏中也属上乘，喜欢RPG游戏的玩家值得一试。

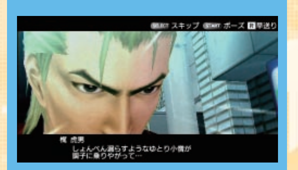
7

游戏的世界观看得出来很独特，但是对各个角色的描写感觉很薄弱，故事整体不够吸引人。任务的设定分为救出任务和夺还任务，但实际上只要完成救出任务就行了。游戏的画面比较华丽，喜欢正统日式人设的人肯定会喜欢，音乐也不错。但是游戏并没有将这些优势完全发挥，没有CG和音乐鉴赏的机能，也没有二周目的设定。倒是游戏中各种剧情都无法跳过。

7

无敌老师

（ガチトラ!~暴れん坊教師in High School）



PSP ●Spike ●2011.4.21 ●AVG ●1–2人

《龙如》《喧哗番长》，本作在玩法上可以参考这两个作品来理解。游戏非常自由，但就像GTA一样，这类游戏如果只是打打杀杀的话，是无法理解其精髓的，必须要结合着故事一起来看。而本作的故事在日系游戏中算是很出色的了。游戏画面让人惊异，可能是风格更接近真实的缘故。光影效果优秀，锯齿也很少，整体很出色。还有和Spike社其他PSP游戏的连动效果。

7

本作无疑是4月下旬的一匹黑马。游戏以简单的操作系统、众多有趣的迷你游戏、以及GTO麻辣鲜师的题材顿时引起了无数玩家的共鸣。尽管如此，本作在游戏性和剧情上的分歧明显。游戏性在收集要素上略显单调，战斗模式中为了照顾玩家，只要选择简单模式就能轻松通关；而剧情方面会让人有玩文字冒险游戏的感觉，不过本作确实在剧情上为整个游戏加分不少。

8

同样是校园暴力题材的动作冒险游戏，本作感觉比《喧哗番长》要好玩一些。由于主角 虎男是老师，又很暴力，自然让人联想到GTO。虽然不像鬼 那样好色，但他也是不按常理出牌的人，所以游戏的故事很不错。动作方面Spike的实力也让人放心，而特殊的所谓灵魂战斗也跟故事紧密的结合在了一起。虽然主角是前黑社会大叔，但也有着一流的治愈效果啊。

7

SNK经典街机游戏 零

（SNK ARCADE CLASSICS 0）



PSP ●SNK Playmore ●2011.4.21 ●ETC ●1人

SNK之前在PSP上出过经典街机的合集，称为Vol.1。现在这个的编号却叫做0，就说明了里面包含的游戏年代更早更久远。实际上，除了个别游戏外，全都是从未在家用机和掌机上移植过的。所以如果你小时候没有去过街机厅，这些游戏你肯定没有玩过。同样因为年代问题，这些游戏可能并不适合习惯了现代游戏的人来玩，这类游戏也只能用来怀怀旧什么的了。

7

街机ROM加官方模拟器的标准怀旧模式。模拟器可以用很多种方式来实现，甚至PSP本身就有自制的模拟器可以用。游戏的画面不能调整，只能是横着屏幕看中间一小条画面，两边大部分都是黑边。游戏的操作也不能调整，也没有按键连射的功能，这一点对于用掌机来玩飞机游戏的人来说真是噩梦。很多理论上支持双人玩的游戏，在这里也只能一个人玩，没有联机的选项。

6

以现在的眼光，合集里面的20个游戏都是小游戏，不过放在20年前，这些都是红极一时的街机大作。没错，本作收录了从1980年到1989年的SNK街机游戏，对于如今很多90后的玩家，这些游戏比自己的岁数都打，自然是非常陌生的。而且年轻的玩家玩着华丽的游戏长大，对这些“古代”游戏肯定很难接受。推荐给老玩家比较靠谱，SNK推出这款老游戏合集其实也就是为了怀怀旧。

6

空虚的时候想玩，玩过之后更空虚

——新类型“塔防”游戏发展简史

本文是剑纹前年写的，曾在某刊上发表。最近看到一些《植物大战僵尸2》的消息，就想何不把这篇小文翻出来给大家看看。不过原文我基本没改动，一些最近的塔防资料就没写进去，我想等《植物大战僵尸2》出了再补充。哦，我说的是正文没改动，后面的游戏内容全部更新了。 文/剑纹

什么是塔防

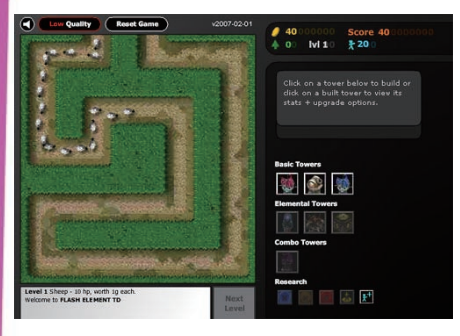
毫无疑问，塔防是近年来发展最快的新游戏类型。塔防是英文Tower Defense的直译，有趣的是，很多塔防游戏直接叫做什么什么Tower Defense。或者当你看到一个游戏名称中带有Tower或Defense或TD的字眼，很可能它就是个塔防游戏。这点和其他游戏不同，没见过什么游戏的名称中带有FPS或者ACT等标注自己身份的字母吧？！这是因为塔防是一个尚待成熟的类型，



虽然有些塔防游戏已经风靡了全世界，但这个类型还太小众，塔防游戏们不够理直气壮。

某类游戏有其共通之处，所以才能被归纳为一个类型。塔防的游戏玩法决定了它的名字和自己的分类。有人说塔防是即时战略游戏的一个分支，我个人没什么意见。因为从很多地方可以看出，塔防符合即时战略游戏的特征，比如资源的收集和使用、作战单元的制造和控制，还有最重要的即时操作也相同。但塔防和经典的即时战略游戏有区别，玩家不是控制那些用钱制造的小兵去厮杀，而是通过建造“塔”来“防”御敌兵的进攻，所以我个人更喜欢把塔防当成一个独立的分类。好记，又纯粹。

所有塔防游戏都符合这个玩法：玩家建造“塔”来控制大局，阻止敌兵通过你要防御的地图。每个塔防游戏中的“塔”不尽相同，有些是张牙舞爪的魔幻怪兽，有些是结构复杂的高科技武器，有些是不能理解的符号……无论外型如何，它们都有一定的攻击范围、攻击力、特性和升级能力等共同元素。当敌人从你建造的“塔”的攻





击范围内经过时，“塔”就会自动向这个敌人进攻。通常玩家无法控制“塔”的行为，只能像神一样从高空俯视战场。当这个敌人被干掉后，你就会获得一定数量的金钱或其他什么点数，用来建造新“塔”或升级已建造的“塔”的能力。如果你的“塔”不能消灭敌兵，那么你只有眼睁睁看着敌兵溜走，去破坏你的基地，或者Game Over，而无法做任何事。

这是一个考验平衡性的游戏：你用有限的金钱建造“塔”，干掉敌人收获金钱，继续建造新的塔或者升级。如此循环。敌人源源不断地出现，越往后敌人个体的HP越多，移动速度越快，这就考验你布置“塔”和用钱的能力。如何有效地使用你手中的金钱不让敌人活着经过，就是塔防的所有内容。难怪有人曾这样戏称塔防游戏——基本上，它属于那种空虚的时候很想玩，玩过之后感到更空虚的游戏，可以最有效地浪费掉你的时间。

塔防的起源

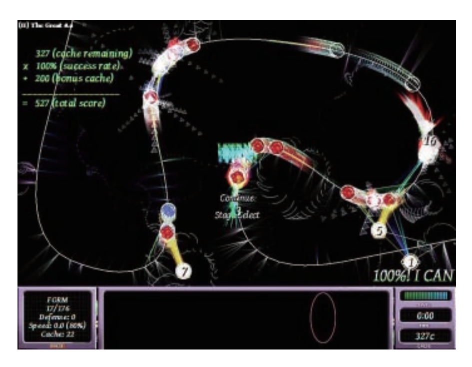
塔防的起源不好考证，根据维基百科的词条，有人说最早的塔防游戏是一款叫做Rampart的1990年的街机游戏。这个游戏涉及到安置大炮防御城堡的玩法，并且经过几轮还可以进行修理。而塔防开始流行起来，是在2000年后的《星际争霸》《帝国时代II》和《魔兽争霸III》的玩家自制地图中。随后，有些独立游戏开发者使用Flash技术制作单独的塔防游戏。其中最著名的是2007年1月的《Flash元素塔防》（Flash Element Tower Defense）这款游戏，同年3月的另一款塔防游戏《桌面塔防》（Desktop Tower Defense）也深得人心。

《Flash元素塔防》是David Scott独立制作的Flash塔防游戏，2007年1月推出，到今年3月，这款游戏已经遍布18000多个Flash游戏网站上，游戏次数超过1亿4000万次。David说，这款游戏从2006年开始制作，因为他很喜欢《魔兽争霸III》中的塔防地图，而当时没有人制作单独的塔防游戏，所以他用自己能力所及的技术开发了Flash版塔防，游戏的地图就是来自《魔兽争霸III》中的“元素塔防”，所以他把自己的这款游戏命名为《Flash元素塔防》。

《桌面塔防》比《Flash元素塔防》更完美，推出后快速积攒了大量人气，获得同年的“独立游戏大奖”，甚至还推出了手机版本。《桌面塔防》同样是基于Flash技术的塔防游戏，2007年3月推出，作者是Paul Preece。Paul同样是一个《魔兽争霸III》塔防地图的爱好者。不过他没有立刻动手制作游戏，因为当时他感觉Flash太难学，所以当《Flash元素塔防》在年初推出后，他才意识到用Flash制作塔防游戏是可行的。他发现当时缺乏“mazing”类型的独立塔防游戏，于是着手制作了《桌面塔防》。

Mazing就是自由布置“塔”位置的塔防类型，地图是空白的，只有敌人的出口和离开口。玩家可以随意摆放“塔”的位置，构造各种防守阵型，对付经过的敌人。相比《Flash元素塔防》中敌人固定的行走路线，《桌面塔防》这种随意布置“塔”的玩法更灵活刺激，而这两种布局方式成为至今塔防游戏的两大阵营。

随后各种塔防游戏相继出现，比如《环形塔防》（Circle Tower Defend）、《蚂蚁塔防》（Antbuster）、《保护者》（Protector）、《永恒防御》（Immortal Defense）、《宝石争霸》（GemCraft）等等。直到2008年，塔防游戏的知名度积攒到了极高的程度，于是便向家用机和掌机平台进军了。Xbox 360（XBLA）上有3D塔防大作《防御阵型：觉醒》（Defense



Grid：The Awakening），PS3（PSN）上有《像素垃圾：怪兽》（PixelJunk Monsters Encore）和《野人之月》（Savage Moon），Wii（WiiWare）上有《最终幻想水晶编年史塔防》，PSP上有《勇者别嚣张》系列，NDS上有《洛克的任务》（Lock's Quest），《忍者村》（Ninjatown）和刚推出的日式塔防游戏《风云！大笼城》。而那个同样能玩游戏的手机——iPhone，更是有着数不尽的塔防佳作。



塔防的魅力

为什么塔防能够快速风靡全球呢？首先得力于它的兴起平台——那些经典即时战略游戏。《星际争霸》《魔兽争霸III》《帝国时代II》这些游戏有着极其庞大的用户群，所以其上的塔防自制地图很容易流行起来。然后出现了Flash版本的独立塔防游戏，《桌面塔防》和《Flash元素塔防》等游戏都有上亿次的游戏次数和几千万次的下载量。这是因为Flash游戏可以方便地镶嵌到网页中，操作系统也不受限制。更重要的是，Flash游戏非常容易传播，上班的时候都可以玩。

就像前面的各平台游戏例子，这些游戏虽然同属塔防，但是外表和玩法有非常大的区别。塔防游戏正在向多元化发展，假如各种趣味道具、兵种相克设计，已经不局限于布置“塔”这种单一玩法。不过，大致上塔防游戏中的“塔”不受玩法控制，或在很小的范围内由玩家操作。真正的塔防游戏还是考验玩家布置“塔”的能力——“塔”的摆放位置和先后顺序决定生死。

敌人从出口处一波波出现，你布置的塔防能不能挡住后面的敌人，完全是考验“塔”布局的合理性，也就是敌人经过塔防，能否被“塔”攻击掉所有的HP值。同时可以看出，一款塔防游戏的好坏，也是在考验制作公司对“塔”和敌人的设计的合理性，和严谨的平衡性。而塔防游戏的另一个要素——金钱，更是对合理性起着决定作用。

塔防游戏中的金钱来自干掉敌人的奖励，各种“塔”的价格不同，能力越强的“塔”价格也就越高。是购买多个便宜的“塔”，还是攒钱买强力“塔”就成了游戏中随时要考虑的问题。多个便宜的“塔”可以有效抵挡初期敌人，而大威力高价格的“塔”在游戏后期起着决定生死的作用。如何将便宜的“塔”转换成大威力的“塔”，就成了能否坚持到最后胜利的关键。其中玩家要考虑武器升级和卖掉操作，相辅相成坚持到最后。







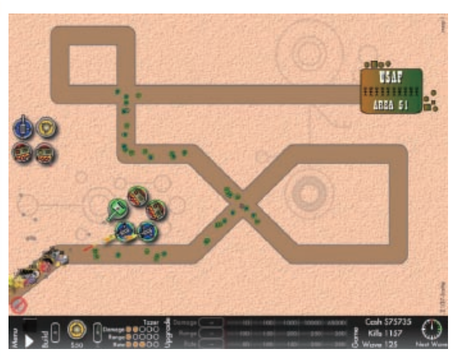
随着塔防系统的强化，玩法的扩展，有些游戏已经不满足放置武器这种经典做法，而采用了更有创意的玩法，比如PSP的《勇者别嚣张》。而有些游戏也让“塔”有HP，除了升级和卖掉，玩家还要观察他们的HP，以便及时花钱给他们加血。塔防中的细节小创意实在太多了，就不一一列举。

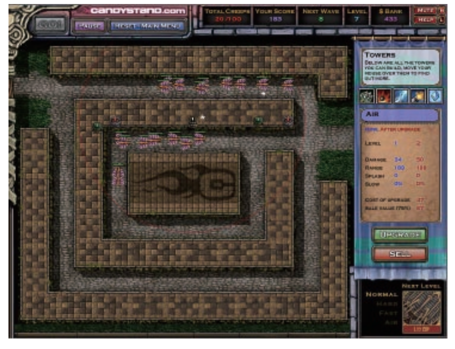
塔防游戏继承了即时战略游戏动脑子的玩法，但是对操作要求很低，只需要动动鼠标或者按几下键，摆放一些“塔”的位置即可，并没有即时战略游戏中复杂的微操作。但塔防游戏的严谨性和乐趣极高，这点并不比那些知名即时战略游戏逊色。游戏开始，你随便造几个“塔”便能抵挡几波敌人，但后面敌人的数量越来越多，个体的HP也越来越多，这时你的“塔”阵型就力不从心了。并且你会发现，你的金钱总是不够用，无法应付敌人，直到放跑一定数量的敌人后Game Over。不过在第一次之后，你摸到了一些头脑，原来武器的特性和敌人有关，摆放位置也有讲究。于是第二次游戏，你可以多抗几十波的敌人，但最后也会被敌人攻溃，或者不小心留下了某个地方的漏洞，放跑了一些敌人造成任务失败。新一轮的游戏又开始了，就这样你了解了“塔”性能，研究它们的摆放位置，考虑升级还是买“塔”，甚至弄清了敌人的出现方式。慢慢地，你成了塔防世界的主宰，控制欲获得了极大满足，得到消灭敌人的快感。

塔防的未来

塔防游戏的目标非常明确，就是用“塔”阻止敌人。控制简单，可以让非即时战略迷也能轻松上手。细节严禁，有让玩家反复琢磨布局和玩法的动力。变化丰富，任意布置“塔”的位置，或者用升级、卖出等手段改进“塔”的阵型。传播容易，Flash版本省去了安装客户端的麻烦，成为上班族的最爱。题材多样，塔防游戏的玩法系统化，内容可以随便设定，比如魔幻背景、现代战争、卡片元素、知名游戏改编（例，最终幻想水晶编年史塔防）等等，让玩家体验各种风格。

随着塔防的流行，各游戏机平台上都出现了塔防游戏，早已不局限于即时战略中的自制地图和Flash小游戏。相信随着塔防系统的不断完善，未来的塔防游戏会成为即时战略游戏中的一大分支，或者独立为新的类型。就让我们期待塔防能和其他元素融合吧，就像主视角表现方式和射击类型的结合一样，成为游戏界的一朵奇葩。





掌机塔防游戏推荐

PSP和NDS塔防游戏全力推荐，总有一款适合你

下面介绍的游戏分为PSP和NDS两个平台，iPhone的塔防游戏就不涉及了，否则后半本杂志全是它们的了……

文中介绍的塔防游戏，除DSiWare游戏以外，全部收录在本期光盘中。

炮塔防御
Fieldrunners

最初是iPhone平台的塔防游戏，深受iPhone玩家好评，几年后才移植到PSP上，作为PSP Minis版本推出（PSN下载）。

本作是自由设置路线的塔防，画面非常有特色，卡通风格，又有点科幻的感觉，美工水平很高。虽然是现在题材的战争塔防，使用机枪、炮台、电塔这类武器，敌人是士兵、战车、飞机，但这种画风很讨人喜爱，没有死气沉沉的战场气息。游戏的平衡性也不错，音乐也能给你留下印象。总之，本作是一款各方面都很不错的游戏。可惜的是一直没有二代的消息，不知道厂商怎么想的。



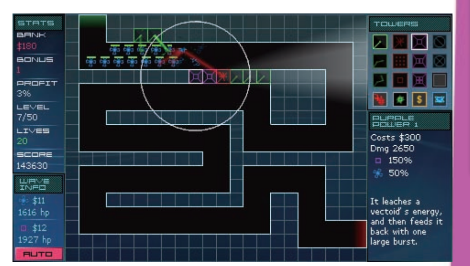
↑这种阵型纯粹是为了好看而摆着玩的。



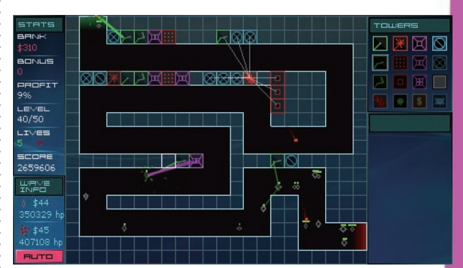
↑这种就比较强了，可以根据需要随时更改路线。

矢量塔防
Vector TD

同样是PSP minis游戏，容量很小，但画面简单，不影响游戏素质。游戏是复古类型的塔防，从画面表现到塔防系统设定都是这样。特别简单的画面用来显示塔、敌人、路线，这三样塔防游戏必备的要素。系统则设计了兵种相克的敌人和武器；无限制的武器升级系统，武器能力加强塔和“加血”场地道具等小道具让战场局势发生转变。不过个人感觉游戏看似简单，实则难度不低，要掌握好系统才能顺利通关。另外，我个人对画面没意见，简陋就简陋，好玩就行；但我对音效不满，各种发射不同光线的武器打敌人居然没有声音，然后只能听着背景音乐不停的重复，玩起来太不爽了。



↑在敌人沿路放置武器，简单的画面很直观。



↑本作的难度不低，需要熟练掌握系统才行。

Bloons塔防
Bloons TD

本作是PSP minis下载游戏，容量只有20MB。类型是敌人固定路线，你在旁边建塔的塔防玩法。比较特殊的是，游戏的主题跟猴子有关，你建造的“塔”是猴子（超级猴子太牛比了，造出来打气球的速度就跟祖玛似的），还可以在路上放置香蕉和钉子之类的东西。敌人是各种各样的气球，用猴子阻止气球的前进。其实游戏还能玩，缺点是操作手感不好，尤其是操作定位不准确，有时候要移动半天才能把箭头挪到合适的位置建塔。由于主题是猴子和气球，气球的移动路线又像肠子似的有点恶心，所以游戏显得有点弱，但玩起来还可以。别被外表蒙蔽了。



↑超级猴子特别厉害，造出来后游戏画面很像祖玛。

野蛮之月：赫拉的征战
Savage Moon: The Hera

本作最初是PS3的塔防游戏，后来移植到PSP上。游戏是全3D画面，世界观设定谁看谁说像以前那个大片《星河战队》，就是用重机枪、激光炮、混乱塔等高科技武器打虫子。其实开发商确实借鉴了《星河战队》的背景，角色和怪物的模型都很像。游戏是固定路线的塔防类型，你要在规定路线的旁边建造武器塔防工事，阻止虫子们的前进。



像素垃圾：妖怪 豪华版
PixelJunk Monsters Deluxe

像素垃圾是一个品牌，其下有几个游戏挂着这个名称，本作就是其中之一。游戏是固定路线混合了随意路线模式的塔防，就是说关卡不同，塔防类型会发生变化，有些关的路线特别固定，有些则比较空旷，在哪里建塔需要仔细考虑。

本作的特色是，游戏中你并不是直接控制塔，控制整个战场，而是你要控制一个“龟仙人”行动，控制他把大树改造成塔（武器），阻止怪物到你的老窝抢“小龟”。干掉敌人后散落到地上的金钱，你也需要控制龟仙人去捡。升级武器也需要你控制龟仙人移动到那里，然后进行升级操作。相当于游戏中你控制一个龟仙人，然后控制他走来走去进行各种操作。这种模式很创新，玩起来也很有趣，比如捡钱的时候要小心不要碰到敌人，到树林里逛逛能捡到金币。这在其他塔防游戏是非常少见的设计。另外，游戏的关卡设计很新颖，难度慢慢增加，很能吸引人玩下去。

游戏的画面和音效等方面均属上乘，双人模式和在线模式一应俱全，还有新手教学关。总之是一款相当不错的塔防游戏。



↑这个游戏一旦上手很难停下来。



↑本作的关卡设计很见功力，控制小人在场地中走来走去很有紧迫感。

勇者别嚣张（三部）
勇者のくせになまいきだ

《勇者别嚣张》也许是目前最有创意的塔防游戏。游戏的主题就很有颠覆性，让玩家玩“恶龙斗勇者”。玩家控制迷宫中的生态，包括怪物繁殖进化和挖地洞的路线。路线中的“塔”并不能随便放置，而是需要玩家培养。“塔”就是魔物，作为魔王，你的工作是把小弟们弄得越来越强大，以便阻止勇者一波波的进攻。魔物不由你放置，它们会到处跑，而魔物以生态食物链方式成长，强魔物吃弱魔物，魔物死了养分留给泥土，泥土的养分越高，以后出现的魔物就越强，并且会出现变异等情况。

系列出到了三代，不断完善系统，并且增加了水流和水中生物等新内容。只是游戏的难度实在不低，和其他塔防游戏相比，游戏的系统相当特殊，上手比较困难，所以即便这个系列有官方中文版，国内玩的人也不是很多。



↑ 3代去年某期我做过介绍，最大的进化是增加了水流系统。当然游戏难度同样很高。

元素塔防
Elemental Monster TD

Hudson公司推出的塔防游戏，大厂出手，游戏素质不低。作为一款固定路线的塔防游戏，本作的亮点是塔的种类非常多，随着游戏的进行开启，而塔是卡片的形式，每种都有属性、移动、攻击速度、攻击力、攻击范围等属性，还有SP技能。从游戏名称不难看出，属性是本作的特点，如何安排自己不同属性的“塔”对付不同属性的敌人是值得琢磨的地方。比较另类的是，本作是同属性相克，比如火克火，并不是大家习惯的属性“转圈”相克。没错，游戏可以随意组合每次出场的“塔”，这也是本作很有卡片游戏感觉的一个地方。



↑ 这个画面是出站前的准备菜单，可以自己组合出战的卡片（塔），分为5种不同的属性。

水晶守护者
Crystal Defenders

最初推出的是ipod版和iPhone版，后来在Wii上推出WiiWare版，国内有人做了汉化版，再后来就是这个PSP版，当然也有汉化版。游戏是个打着最终幻想水晶编年史头衔的塔防，使用最终幻想水晶编年史中的角色当“塔”，沿着敌人行走的路线布置“塔”。一款经典的塔防游戏，画风很可爱。话说SE公司从很早就支持iPhone，最近越来越给力了。



↑ 本作是Square Enix公司早期的塔防游戏，从iPhone移植到Wii又移植到PSP。

大笼城 系列
风云！大笼城，甘口!大笼城，辛口！大笼城

游戏名称中的“笼城”是防守城池，也就是塔防的意思。本作的故事背景定为德川幕府时期，所以角色都是很古老的日本小兵，包括枪兵、工兵、忍者、铁炮、武将、大炮等，具有不同的属性和攻击方式。敌人自然也是这类日本古代职业，不过有些角色设计能让人捧腹大笑，比如用风筝滑翔飞过城墙的飞行兵，用土遁术偷袭被打后会卡在地面的土忍者。游戏中也有道具概念，包括饭团、烟玉、落穴这种日式古道具，作用不同，使用的当可以有力扭转战局。本作的设定

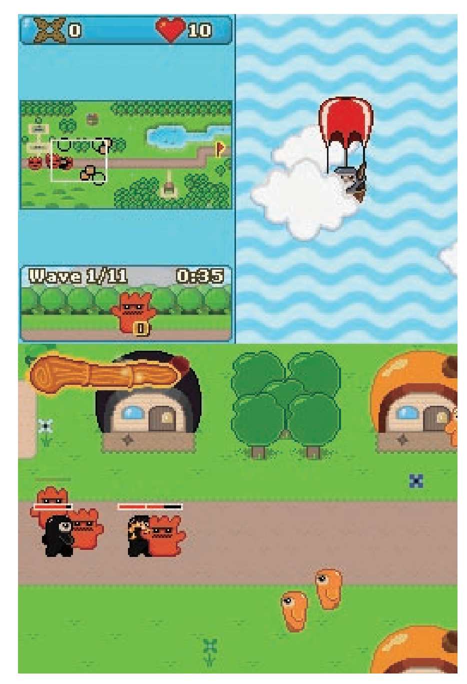
非常舒服，给人一种安逸的感觉。游戏共有30关，玩家的目标是阻止敌人攻打城门，一关关玩下去后面的敌人自然越来越强大，更有挑战性，拿起NDS就让你放不下手。本作系统制作精良，画面可爱，音乐给力，又有汉化版，实属居家旅行必备游戏啊！如果你还没玩过，赶紧试试吧。



↑ 这种画面谁不喜欢呢，只是下屏不能缩放，人物显得很小，这个有点遗憾。

忍者镇
Ninjatown

一个叫忍者镇的地方需要你来保护，方法是建造忍者小屋培训忍者，让忍者站在路旁消灭前来骚扰忍者镇的敌人。游戏的玩法比较简单，首先是在路边建造忍者小屋，不同的小屋出现不同的忍者。通过升级小屋来提高忍者的能力。从小屋出来的忍者后，你可以安排他们的位置，选择好地方才可以有效对付敌人。或者不安排，让他们在默认范围内杀敌。忍者是有HP概念的，受伤后回到忍者小屋可以快速恢复。其他性能包括攻击力、攻击速度和攻击范围，这些都比较好理解。另外，本作还利用了NDS的麦克风功能，一些魔法使用麦克风发出。



↑ 画面有点简陋，游戏也不是特别好玩，可以试试，不过不值得推荐。

桌面塔防
Desktop Tower Defense

这是塔防鼻祖级游戏的NDS版，自由设置塔位置，给敌人制造路线的塔防类型。用触摸屏操作很方便，上屏显示详细的资料和敌人进攻的次数等信息。游戏的模式不少，有自由玩，挑战模式，趣味关卡，自制关卡等等，甚至还有奖杯系统，也就是按照特定要求完成后可以开启不同的奖杯。

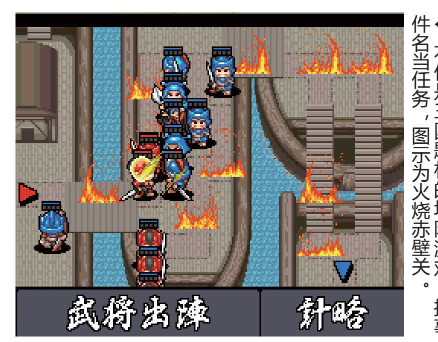


← 那些白色方块就是你放置的塔，同时可以给敌人制造路线。

三国志塔防

ARC STYLE: 三国志タワーディフェンス ~銅壁~

本作是DSiWare下载游戏，估计很多同学都玩不到，就不做详细介绍了。本作是Arc System Works公司制作的ARC STYLE系列游戏之一。



←本作是三国题材的塔防游戏，按事件名字任务，图示为火烧赤壁关。

天空城

Arrow Of Laputa

本作同样是DSiWare下载任务，一个题材类似FF塔防魔幻风格的游戏，有条件的同学下载试试看吧。



←剑士、弓手、法师等单位，画面呈斜45度，很像SLG游戏吧。

植物大战僵尸

Plants vs. Zombies

这个游戏已经无需多做介绍，前两年在国内就已经家喻户晓了。如果说塔防游戏，不怎么玩游戏的人可能不知道是啥，但是如果你问他这个游戏，估计没几个人不知道。本作是Popcap公司的大作，有PC/iPhone/NDS等版本，去年底推出年度版，二代消息也有了，找机会给大家介绍一下。

洛克的任务

Lock’s Quest

本作是NDS早期塔防游戏的大作，有类似《塞尔达传说》风格的开场动画，设计了故事情节，音乐配的也很好听。游戏有两大部分，一是故事，二是塔防。游戏的发展以故事模式展开，类似RPG游戏，而不是其他塔防那种基本没有故事情节，直接选地图就玩的模式。主角可以杀敌，也会被杀，所以主要还是建造塔防武器攻击来袭的敌人。在一个空地上建造城墙，然后在城墙上安装武器，塔防部分基本就是这么个概念，不过建造城墙比较讲究，有不同长度的城墙、城墙拐角和大门等等，还可以旋转放置，组成不同形状的城墙。这个系统比其他塔防游戏复杂多了，而且有时间限制，只能慢慢积累经验才能玩的好。

游戏另一大特点是做了很多“小游戏”，比如打死敌人可以很多零件碎片（机械敌人），然后在一个车间用不同的零件组装塔。遭到敌人攻击后，塔会受损，修理需要花钱，而且也设计了限时内拉杆小游戏。另外还有主角的特殊任务，就是主角和敌人对战，下面出现小图标，要按照上面的数字顺序依次点击，才能对敌人进行有效攻击。本作设计了不少这种“小花絮”，明显是开发者想让游戏更加多样，玩起来不枯燥。

除了角色对话时的头像不够萌，游戏的画面相当不错，人物动作丰富流畅。有丰满的故事情节，有小镇可以在里面自由移动，有不同的角色出场……游戏厂商更像是把塔防系统融合到一个RPG中（主角没有升级转职等概念，遗憾啊），而不是简单的做个塔防游戏。



↑篇幅限制只能放一张图了，不过你真应该看看其他画面，或者玩一下试试。



大骑士物语 PSP

Grand Knight History

厂商：MMV　发售日期：2011年9月1日



虽然是看似传统的回合制RPG，但是游戏也将支持网络联机。期待网络要素能带来新的不同的乐趣。

三个国家之间的权力斗争

这是来自MMV和Vanillaware合作计划的第二部作品（第一部是Wii的《胧村正》）。《大骑士历史》讲述的是在三个国家长年战乱的大陆，玩家建立自己的骑士团，致力于平息战火，给人民带来和平。Vanillaware独特的2D技术带来的角色形象，将在一次吸引大多数玩家的注意力。喜欢《胧村正》画面风格的人一定要注意了。



精美游戏画面下与强敌的战斗



游戏采用经典的回合制系统，有职业和队列位置的要素，富含战略性和爽快感。精美的画面也让人期待。



←大陆最强的骑士，被称为“诚实的骑士”，レオン王是治理三国之一ユニオン的人。

レオン王

レオン・フリード

游戏有着非常独特的地图移动画面，骑士团成员在右下角显示，而地图上的位置则以棋子的形象出现。

创造属于你的骑士团，战斗吧

组建骑士团，当然要招兵买马。这是游戏的雇佣画面，在确定之前可以仔细的查看角色的各项属性值。

ファウゼル・ウォルド・ログレス

←ログレス是被“义勇之王”ファウゼル王统治的国家。

ファウゼル王

セフィア・ティオレ・ログレス

←来自ログレス的皇女，因为国内动乱暂居ユニオン。

セフィア皇女

リーシャ

→她是骑士的随从，这里的“骑士”指的就是玩家。

ミューズ・クロムウェル

→叡智的王女ミューズ治理的国家是アヴァロン。



ミューズ女王

随从リーシャ扮演的角色很像是新上手玩家的导师，教会你一些游戏相关的基本知识。至少在游戏前期是这样的。





各个世界的美女战士穿越到一起进行战斗！本作是PSP游戏《女王之刃》的续作，同样继承了“对战型视觉读本”的概念。在这里会有各个游戏名作中的女性角色登场，只因为财宝猎人少女アリス打开了禁断的秘法“女王之门”，门中出现的正是那些女战士们。

女王之门混沌螺旋 PSP

クイーンズゲイト スパイラルカオス

厂商：NBGI 发售日期：2011年7月28日

界限突破PKO



首先将对方全身的铠甲全部破坏掉。

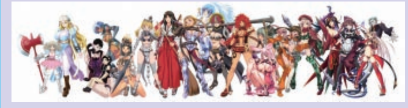


接着就能形成Perfect Knock Out。



对手全身的服装都爆掉，也许还能进一步？

已公开参战角色



来自《女王之刃》的18名角色!

- ■流浪の戦士 レイナ
- ■荒野の義賊 リスティ
- ■牙の暗殺者 イルマ
- ■森の番人 ノワ
- ■武者巫女 トモエ
- ■歴戦の傭兵 エキドナ
- ■古代の王女 メナス
- ■近衛隊長 エリナ
- ■冥土へ誘うもの アイリ
- ■光明の天使 ナナエル
- ■武器屋 カトレア
- ■炎の使い手 ニクス
- ■帝都の聖女 メルファ
- ■千変の刺客 メローナ
- ■雷雲の将 クローデット
- ■鋼鉄姫 ユーミル
- ■戦闘教官 アレイン
- ■逢魔の女王 アルドラ

新系统加入「SSS系统和DOS系统」



←战斗前的排兵布阵画面，可以随意选择自己喜欢的角色上场，也可更有效的安排战术。



↑始终将培养重点放在几个固定个角色身上，培养出超强的角色吧。其他人二周目再说。

可以自由选择每一关参战的角色，选择喜欢的角色上场多多获得经验值，最终获得一骑当千的角色也不是不可能。可以根据每关的情况针对性的选择角色，有力控制战局。这个系统被称为SSS，是“选择喜欢的少女来培养”的日文发音首字母缩写。新系统还有DOS——“伤害太重了就蹲下来休息”的缩写，角色形象蹲下来就表示她快没有HP了。



↑地图人物图标上并没有血槽，看她们的动作可以大概了解HP的情况。

FIG系统「两个人一起努力吧」

新加入的EGK系统同样让人心动不已

前作《女王之刃》中，根据友好值的不同，人物之间会有援护攻击、援护防御等行动。本作中，特定的角色站在一起的话，就可以发动协力攻击。这一新系统被称为FIG系统，是“两人一起加油”的日文发音首字母缩写。此时攻击力要比通常攻击高很多，而且在还不会遭到敌人反击，这对于攻略强敌的时候是非常有效的系统。



↑当特定的两个角色在地图上相邻的时候攻击敌人就能发动特殊的的系列协力合体攻击。



↑协力合体攻击发动时会有特殊的战斗画面演出，对于这款游戏来说这可是重中之重啊。



↑另外还有一个新系统EGK，意思就是“超越液晶屏幕之吻”，把PSP竖起来跟游戏角色亲吻吧。

真鏡名ミナ



声优：田中理恵
画师：しのづかあつと





江户时代的琉球王国出生的神女，利用天生的灵力与妖怪战斗。但也因为这灵力，人们开始疏远她。

不知火舞



声优：小清水亜美
画师：泉まひる



日本的古忍术“不知火流忍术”的正统继承者。多次参加世界级的格斗大赛“KOF”，是一流的格斗家。

まろん=まかろん



声优：中原麻衣
画师：ぽよよんろっく



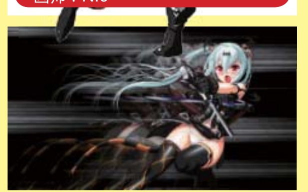
跟随魔法甜点师见习的少女。她最大的愿望就是做出好多好多好吃的点心，希望大家永远幸福。

连接时间和空间的女王之门打开

アリス



声优：植田佳奈
画师：Niθ



活跃于世界各地的财宝猎人，她对于古代文明的知识是博士级别的。武器是一对装有匕首的手枪。

ディズィ



声优：藤田佳寿恵
画师：井上巧



一半是人，一半是被称为“装备”的生体兵器。她的成长速度比一般人快很多，实际上才刚出生不久。

虹原いんく



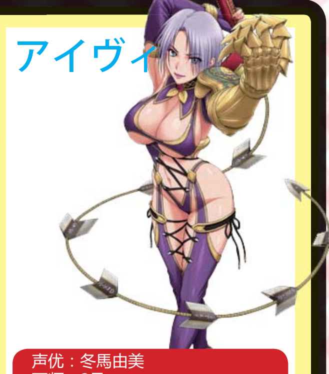
声优：藤田佳寿恵
画师：井上巧



虽然看上去像个小学生，其实她已经是17岁，高中三年级了。她很介意别人搞错她的年纪，也非常害羞。













作为敌方角色活跃的偶像歌手。利用她那可爱的容貌和歌声魅惑对手，然后使用魔法攻击！

石油大亨的独生女，超级大小姐、格斗家。曾有人想绑架她，结果她自己一个就把匪徒击退了。

使用特殊的蛇腹剑的女炼金术师。她的剑又可以变成鞭子形态。为了查明杀害父母的元凶踏上旅程。

世界的和平和秩序在崩坏的边缘













コンスタン魔术学院高等部一年A组的班级委员长。纯真、极富正义感，绝对不允许不好的事情发生。

吸收了圣乳，能够自由的操纵特定元素的炼金术士。カーチャ可以操作的是“铜”的断罪天使。

从ロリコット星来的正义的变身英雄。以“神田桃”的身份生活，危机时就变身成英雄打退敌人。

CAPCOM尝试全新游戏开发方式



充满活力的クリカラン岛街道

感觉什么东西会突然出现的遗迹

遗迹开发为主的クリカラン岛

洛克人DASH 3 3DS

ロックマン DASH 3

厂商：Capcom　发售日期：未定

《洛克人》系列最早的RPG名作DASH系列最新作要在3DS上登场了。然而这一次并不简单，CAPCOM在这个游戏上进行了一种新的游戏开发模式的尝试。他们在专用的社交网站“DASH开发室”上广泛的征求玩家的意见，让大家有直接参与游戏制作的感觉。现在注册会员已经超过1万人。新作的女主角就是通过会员投票的形式选出来的，而且大家还可以继续对游戏的各个方面提出意见。前作结尾洛克被困在太空，现在要设计出一个火箭可以上去救洛克，而这个设计的任务也需要玩家来亲自参与。



洛克的形象还没有确定哦





エアロ

本作的女主角。14岁的她是号称クリカラン岛最弱的不良少年团体ブライトバッツ中的一员，也是最引人注意的一员。开朗的性格让她成为团体中的气氛制造者。不知为何她对监听无线联络很在行，她也利用这一点来支持团体的各种暴走活动。

ロック

系列的主人公洛克。但是这一次似乎不是再是最重要的角色。而且他的形象还没有最终定下来，CAPCOM准备了3套方案，还需要等待玩家们的投票。5月底，CAPCOM将在3DS下载商店中放出《洛克人DASH3 序章！》，到时候我们应该能进一步了解洛克的故事。



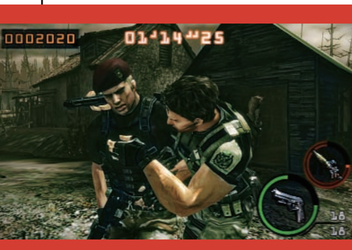
バレット

クリカラン岛最弱不良少年团体ブライトバッツ的队长兼教官！也是本作的新主人公。他为了让自己的团队成为岛中第一而每天训练着队员们。他本人也是充满了热血的冒险家，每天为了新的冒险机会而到处活动。是个时而犯傻，时而认真的角色。

雇佣兵3D制作人川田将央访谈

——关于《生化危机雇佣兵3D》的内容

《生化危机》系列中出现的附加游戏模式“雇佣兵模式”深受核心玩家们的喜爱。这个模式从3代开始出现，但几年后的4代改变了玩法，设立了这个模式新的标准。由于其游戏方式与强调“恐怖”与“解谜”的本篇内容不一样，而是更加考验玩家的操作和战术安排，大量的玩家开始反复挑战。5代中又加入了双人合作的要素，乐趣倍增。现在这种乐趣就要在3DS上得到重现，或许是更高的乐趣。



联机游戏的好处在于两人可以互相协助。一人受重伤的时候，另一人过去打一针肾上腺素就OK了。



本作的画面效果相当的出色。这也要得益于CAPCOM的一流游戏引擎跟3DS的高兼容性。



克莱尔是首次参与“雇佣兵模式”的角色，很期待看到她的近战肉搏技能，或许还有其他特点。



威斯克采用的是《生化危机5》中的造型，其实他首次登场雇佣兵模式是4代，当时造型也很拉风。

《生化危机　雇佣兵3D》的制作理念是什么？

你好，川田先生。感谢您接受我们关于恐怖动作游戏《生化危机　雇佣兵3D》的采访。有多少人参与了这个3DS游戏的制作，你的工作是什么？

川田将央：我是这个项目的制作人，管理整个制作过程。这个项目的时间非常短，但我们也投入了很多人在做这个项目。

从《生化危机3》开始，“雇佣兵”就是作为一个需要通关解锁的附加模式。为什么你们决定将《生化危机　雇佣兵3D》独立出来，而不是加入到其他游戏中，比如说《生化危机　启示录》？

川：我一直认为“雇佣兵”是一个非常吸引人的游戏模式，但是只有当人们完成了主要的故事模式之后才能玩到，而我想让所有人都能享受这个游戏。把它独立出来的声音一直都有，只是我们没找到机会去实现。现在终于要完成并让所有人都能玩到，我很高兴。

为了让这个模式值一张完整游戏的价钱，你们对游戏做了怎样的增强？（故事模式、隐藏要素、武器等等？）

川：由于这个游戏的形式不同，所以我们没打算加入故事。我们做这个游戏只是为了让大家能够享受不同角色的战斗过程。技能系统和可解锁的要素给游戏增加了深度。还有三种难度可供选择，同时提供简单的和极具挑战的战斗。

通过放出的视频来看，《生化危机　雇佣兵3D》将包含

Capcom川田将央访谈

《生化危机4》和《生化危机5》的关卡和敌人。到底有多少种敌人？我们会看到之前没出现过的新的对手吗？

川：会有很多种敌人积极的采取行动，也可能会有一些你想不到的敌人。有些敌人将很难击倒。要杀死他们，合作游戏是关键。

由于是以获得高分为主要目标，《生化危机5》中给雇佣兵模式加入的双人合作玩法极大的提升了游戏的乐趣。我们在3DS上能有类似的合作体验吗？如果有，是本地联机还是可通过网络联机？会有怎样的游戏模式出现？

“游戏中加入了大量的武器，试着把它们都收集齐吧。”

川：当然你可以通过互联网与全世界的玩家一起玩合作模式。有了团队协作和双人累计的Combo，很简单的就可以超过单人游戏时的分数。有些隐藏的要素需要高分来解锁，所以来联机吧。

除了一些通常的武器，《生化危机》总是会有一些有趣的特殊武器出现，比如《生化危机4》中的激光枪或《生化危机5》中的弓箭。《雇佣兵3D》中会有特殊的武器吗？你个人最喜欢哪个武器？

川：我们在游戏中加入了大量的武器，试着把它们都收集齐吧。我个人喜欢步枪，不过可能只有高手才玩得转。

对于3DS的游戏来说画面最重要的当然是3D效果。你能告诉我们3D效果给《雇佣兵3D》带来了哪些方面的优势吗？

川：裸眼3D和3D动作加上3D的环境让这个游戏十分的刺激。还有，CAPCOM的MT framework mobile引擎充分挖掘了3DS的图形潜能，造就了掌机上令人惊艳的画面效果。

除了《雇佣兵3D》还有另一个《生化危机 启示录》在3DS上制作，你能告诉我们的读者游戏的开发进度和一些特点吗？

川：这个说实话还需要一段时间……现在正是脚本急剧增加的阶段，后面还会有很多工作要做。我们会让这游戏成为一个真正的恐怖体验，不要错过。

一旦所有的《生化危机》项目都完成了，你们对3DS游戏的开发还有什么更进一步的设想吗？

川：这段时间我非常的忙……但我想当完成了《生化危机 启示录》之后我会考虑一些新点子的。

作为恐怖作品饭，你肯定对各种惊吓和刺激要素都习以为常，什么让你觉得最吓人？

川：我最怕的是地震，人类在地震面前可做的太少了……



Jill Valentine

系列女主角之一，本作采用的造型出自5代，是在本篇故事之前，她与克里斯一起在BSAA组织里工作时的装扮。5代的佣兵模式也有用此形象登场。

Albert Wesker

系列一直以来的大反派，5代中彻底暴走，开始了他的反人类计划。超牛的造型也是5代里的，使用大威力的麦林子弹，肉搏也几乎是一击必杀。



川田将央：

他是Capcom公司的老员工，曾参与过多部《生化危机》《恐龙危机》等作品的开发。担当制作人身份则是在三上真司离开之后，由他负责了《生化危机5》的开发工作。

战鼓啪嗒砰
第三作 发售！

从音乐战略游戏
到音乐RPG的华丽转型！

游戏开发访谈！

设计师 小谷浩之 啪嗒砰3 58问

PATA～PATA～PATA～PON～

PON～PON～PATA～PON～

一个游戏出名之后，其续作的制作就会给制作者带来很大的压力。大量继承前作的内容会被说成是不思进取，大胆革新则会被说成是忘本。这个两边的尺度要如何来定才能得到最好的效果真是门大学问。《啪嗒砰3》就是在系统上进行了大幅变更的游戏续作。四人队伍、强调多人游戏，这些要素在这一作中似乎变成了核心内容。究竟制作人是怎么想的？来看看制作人之一的设计师小谷浩之怎么说的吧。当然还涉及到其他有趣的内容哦。

小谷浩之



知名音乐、解谜游戏制作人，代表作有PS2上的《骰子热爆》《音乐指挥家》等。

1 玩啪嗒砰的时候，头脑里会一直缭绕着“啪嗒啪嗒啪嗒砰”的节奏，请问作为开发者的你们在工作的时候也会这样吗？

我也一样（笑），走路时的频率一不小心就达到每分钟120步了。

2 虽然游戏中有各种各样的关卡，但通关后还会有难度更高的隐藏关卡吗？

当然还有高难度的关卡了，这是众望所期的嘛！

3 我们都很关心一件事，游戏中的剧情等要素是怎样做出来的呢？像啪嗒砰系列这种游戏应该更难吧。

剧情的背后需要有大量的初始设定来支持的，包括登场角色的立场、相互关系、性格等，根据这些设定来让大家熟悉角色。啪嗒砰是建立在神话世界上的，而玩家就是这个世界的神。



4 个人来讲，我很喜欢啪嗒砰的角色造型，会不会发售根据游戏角色制作的周边呢？如果可以的话，我自己都想动手做做看了。

我自己都想买啊，如果有啪嗒砰的周边。

5 你们会去玩pop'n music等别的公司出品的音乐游戏吗？

不管是自己公司还是别的公司的游戏，我们都会玩的！比较喜欢PS2上的音乐指挥家（虽然是我自己的作品）和DS上的应援团。

6 啪嗒砰原本就不是适合多人玩的游戏，为什么非要做成多人游戏的形式呢？

在不破坏单人游戏乐趣的同时，也要增加多人游戏概念，这才是啪嗒砰3的最终目标。既不是以多人游戏为中心，也不是以单人游戏为中心的，而是考虑两方的均衡，争取无论怎样玩都可以让玩家觉得有趣。

7 我PSP上的主题现在还是啪嗒砰2的，会不会发布啪嗒砰3的主题呢？

肯定会的，等着吧！

8 啪嗒砰的角色设计非常可爱，这些角色会在其它场合出现吗？不仅仅是音乐游戏，要是有其它类型的游戏就好了。

使用啪嗒砰的角色来拓展其它的游戏，这个设想值得考虑！

9 现在啪嗒砰已经转型为RPG游戏了，今后会继续朝着这个方向去发展吗？我很关心啪嗒砰的未来呢。

我也很关心（笑），其实并不是刻意去转型的，只是将前作描绘的世界观逐渐扩张，就变成今天的样子了。

10 能说说啪嗒砰的来历吗？

啪嗒砰在法国的古语中是“淘气包”的意思。提出构思的法国设计师Rolito就算是它们的生身父母了。

11 谈谈加入RPG要素的过程吧。

首先要将RPG所拥有的世界观（例如经验值等）和代入感加入到啪嗒砰里去。其次就是担当英雄的角色，这才是RPG的主题。

12 有计划推出PS3版吗？例如在线PS商店购买下载什么的？

如果在PS3上玩啪嗒砰，必须要有很好的音乐环境吧，而且两个人一起玩一定很开心！不过就算是要做的话，也要单独做一款与PSP完全不同的游戏才行。

13 为什么这次啪嗒砰的角色变少了？

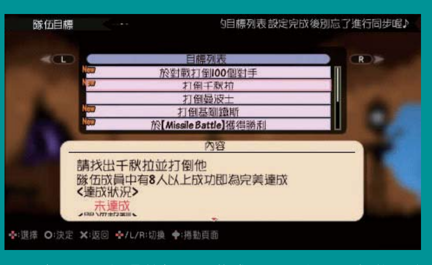
因为1代和2代已经够嘈杂了，这次想让玩家开心地扮演英雄，和大家一起进行多人游戏。

多人游戏是重点

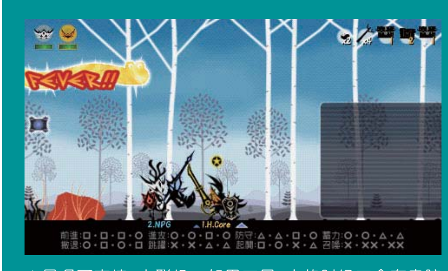
以前一直以单人游戏为主的《啪嗒砰》系列到了3代突然开始大幅强化联机内容。而且不像是一般的多人RPG那样大家一拥而上就能把BOSS砍死，本作需要仔细的选择职业和技能才行。



↑多人游戏与单人游戏很完美的结合在了一起，大家在一人的基地里集合后，就可以挑战任何任务。



↑不光是打通任务就行了，游戏设置了大量多人联机时专用的“队伍目标”，努力实现吧。



↑最多可支持4人联机，如果不足4人的时候不会有电脑控制的助手。多人玩跟单人玩的策略可能完全不同。



Patapon的形象

Patapon是一个以几何结构和丰富色彩组成的世界，是一幅幅在PSP这种现代电子产品屏幕上呈现的远古壁画。



在这个世界中，你能看到勇敢的Patapon军团徒步穿越炽热的沙漠，驾驶维京战船横渡浩瀚的大海，去讨伐那些体型比他们大几十甚至上百倍的大怪兽。你能看到骑着大鸟的Patapon勇士从空中扔下长矛，战车准备开始向坚实的城墙发动进攻。甚至还有奇怪的大树跟随音乐节奏跳舞。



14

作为开发人员，是抱着怎样的初衷去开发啪嗒砰系列的呢？并不是问“想让啪嗒砰热卖应该做些什么”，而是想问“开发者所希望热卖的啪嗒砰是怎样的”，能说明一下吗？

总之，我们当初只是想做啪嗒砰而已，为了制作这个游戏，我们付出了很多。我一开始也认为啪嗒砰并不适合多人模式，在同一阵线上进行游戏，认为这种单纯就足够“好玩”、“值得挑战”了。
不过作为企业的意义和创作者的动机等等，这些也对游戏的制作造成了很大影响。在PSP的基础上，1代和2代啪嗒砰已经没有再出同样续作的必要了，不过如果换个角度来说，在全新系统上施展啪嗒砰军团的魅力还是十分吸引人的，大家可以尝试着接受第3代作品。

15

整体看来，技能成长有些吃力，正式版也会这样吗？

技能经验已经调整为比较合适的数值了。

16

啪嗒砰系列从2代到3代经历了解除部队性·导入技能·全关卡多人游戏化等大胆的改动，这些变化是为了什么呢？

主要是为了“更帅气”，还有认真扮演各种角色和职业的乐趣。

17

以前都是有大量的啪嗒砰在一起战斗的，现在已经没有那种战斗了吗？我非常喜欢那种世界观呢。

群战有群战的好处，少数精锐部队战斗也有少数的好处。单人游戏有单人游戏的乐趣，联机也有联机的乐趣。其实就算没有游戏，也没有那个世界，只是按照鼓点的节奏战斗也挺好玩的。以这一个系列就可以实现很多种有趣的想法，啪嗒砰能实现探索世界尽头的梦想吗？最近经常在思考这样的问题。

18

能谈谈游戏中音乐的重要性和定位吗？

啪嗒砰里的音乐和角色的动作配合得相当完美，玩家在移动的时候会沉浸在节奏的快感当中。歌曲就是世界，在制作啪嗒砰的时候也考虑过以什么样的方式来继承。

19

当初怎么会想到做这样一款游戏呢？

看到啪嗒砰的角色后，第一想法就是用鼓点节奏来指挥它们了。

20

为什么会采用Rolito的设计呢？而且，啪嗒砰的角色设计上又有怎样的故事呢？

我是一眼就看中了Rolito设计的那种眼球角色而决定要制作这个游戏的。为那些没有名字的角色取名为啪嗒砰，然后又设计了“啪嗒啪嗒啪嗒砰”就是“前进！”的指令，游戏就一点一点地完成了。

21 作为今后作品的开展是否会有重大的变革呢？比如在家用机平台上制作，以及和著名艺术家的合作等等，有什么已经是考虑到了的呢？

现在还没有计划性的东西，而你说的那些方案我们应该也会有所考虑的。到目前已经制作到第三做本来就已经是奇迹了，而我们也希望无论如何都要将这奇迹持续下去。

22 我很想知道本作中制作小组特别下功夫做的部分是什么。

在本作中呢，我们一直想着“我的英雄真帅！”、“那家伙的英雄真厉害！”等等理念来制作的。

23 其中最辛苦的是什么？

辛苦的地方有很多，但是制作完成后，如果大家能够玩得高兴，也就可以忽略不计了。

24 今后的作品中会不会出现“关卡编辑功能”的配信呢？

如果一定要组织编辑功能的进化的话，也是很困难的事吧。

25 第三作中，有第二作的BGM对应任务吗？

关于BGM，因为已经实现了大家所希望的众多功能，所以也务必请大家期待。

26 没有制作成只要熟练按键操作后就能不断打倒敌人前进，或者熟练对付敌人的攻击等等类型的节奏游戏，这是为什么呢？

在初期阶段，玩家只要根据按键提示进行游戏，而这也会取得较好的结果。于是制作了这种节奏游戏的试验作品。但是，那些不过都是节奏游戏的表现模式，事实上并不有趣。

27 在游戏中加入RTS要素的意义究竟是什么呢？

RTS可以实现大量的动态指挥，是十分有趣的一种游戏类型，不过由于操作是基于鼠标而特定化的，所以其核心游戏性不能使新玩家所接受。因此，我们以音乐作为切入点做了尝试。而对于游戏而言，其发展历史中风格保持，最终导致失败的例子也确实有很多。

28 我比较在意体验版的评价对于成品版会有多少的影响。

那是完全不同的，成品版变化很大。

Patapon之父

Rolito，真名Sebastien Giuli，法国设计师，他就是Patapon形象最早的设计者，看着这个现年38岁的法国男人设计Patapon就像是春哥和小萝莉站在一起——反差都是那么大。



设计Patapon的灵感来自于前哥伦比亚时期和远古时期的艺术。Rolito对于神秘事物和远古文化的崇拜让他的设计充满了神秘感，又富含诗意。

Patapon是一种极富有表现力的角色形象，无须用任何背景任何故事来叙述。你能感受得到那种纯真和诗意。那是一个夹在大人的世界和孩子的世界之间的地带，一个存在无限可能性的地方。



从形象变成游戏

SCE的日本工作室（SCEJ），正是他们给可爱的洛克洛克们赋予了生命。而当他们看到Rolito的设计造型，看到了一群Patapon组成的部落后，立刻就喜欢上了这个形象。制作人小谷浩之从Patapon的大眼珠联想到了战鼓、史诗级的战斗以及伟大的远征。于是Rolito很快就和SCEJ工作室开始了合作，开发这款特殊的游戏。



Rolito是在2002年时设计出Patapon的，2004年的时候他首先将其运用在了他的网站上，这是Patapon与人们互动的第一步。接下来就是将其变成电子游戏。尽管在当时像这样完全以图腾风格的画面来开发的游戏是前无古人的，Rolito还是认为Patapon变成游戏与人们互动是很自然的结果。

29 大盾嘎迪拉太好用了，最喜欢的盾杰拉的使用次数一下子就减少了。这样下去盾杰拉就好可怜了。在这之前能让下位职业先练满吗？

我也很喜欢盾杰拉。不过想要减少嘎迪拉不能完全防御的攻击，就一定要用盾杰拉的技能超级神盾。一定会非常管用的。

30 前作中摇摇树的迷你游戏的要素还有吗？

这次虽然没有迷你游戏的要素，不过对战的规则有三个哦。

31 就算没有成为主要游戏的开发项目，但是能取得核算的话，也能很轻松地制作吧。不过，开发游戏如果只考虑游戏的制作是不行的吧？

的确，在开发商如果往自己肩上添加太多的负担确实不好，不过如果不好好扛起来的话也就没有继续开发游戏的今天了，为了所有游戏的粉丝，将这个项目继续扩大也是有必要的。

32 要成为主要游戏项目需要卖多少份呢？如果是我，10份就已经觉得很了不起了。

真的是很奢望呢。要是在日本有10万人以上玩的话，全世界范围内系列的销量就会达到100万份了。如果是这样的啪嗒砰，不努力制作的话连持续下去都会变得很困难。可悲的是，这就是现实。现在只能不违背粉丝的期待，为了能将系列持续下去，朝着“世界的尽头”前进呢。

33 为什么废除了一个一个结队的模式呢？

并不是废除哦。这次是为了表现RPG的组队游戏，所以只是暂时中止的感觉吧。

34 啪嗒砰以后会只朝着RPG和财宝猎人的方向前进吗？

我认为啪嗒砰是一个会实现各种方向性的游戏。这一次是朝着单人游戏+多人游戏的方向性而制作的有趣游戏。

35 我很想知道像啪嗒砰2那种军队动作性的形式是不是不再采用了。我个人非常喜欢枪和箭一齐射出去的感觉呢。

我自己也是军队要素的一个粉丝。所以完全没有丢掉这个设计的想法，如果还有续作，一定会实现的！

36 是怎样产生的RPG和节奏游戏相结合的想法呢？

在制作《音乐指挥家》这个游戏的时候，偶然发现保持节奏这种玩法的紧张感，于是想尝试一下。

37 **我很想知道故事情节或者背后设定等等呢。**

啪嗒砰本身就是随口神话类型的绘本一样的故事。不过，要是说设定的话，我认为在游戏中一点点被玩家解开来比较有趣呢。比如本来就是谜团一般的东西，并不需要将谜题全部解开本身不是很有趣吗，留有想象的空间反而比较好吧。

38 **啪嗒砰之歌和咚锵之歌是怎么决定的呢?**

啪嗒砰之歌的音感和汽车在倒车时的声音"All Right，All Right"很像。而咚锵之歌则是因为和"啪嗒砰咚锵"这个歌声的跳动节奏很合拍。

39 **我个人以为，啪嗒砰是一个以民族虐杀为题材的游戏。初代的最终BOSS操纵一个民族和啪嗒砰们战斗，到最后全灭时笑着说"什么呀，原来是搞错了"，看到这里时我真的不知道该说什么好。同时，我很佩服这样的剧本还能通过企划，并且得以实现，不过在制作初代剧本的时候，有出现过"这样太灰暗了"和"不，这样刚好"这种对立的意见吗?**

的确啪嗒砰是一个将沉重主体意外地轻描淡写的游戏。2代的假面族也是因为神喜爱的种族是啪嗒砰族而产生嫉妒，比较意外都是非常沉重的主体呢。但是，这一部分也是需要玩家们去任意想象的部分了。当把自己的视角转移到与啪嗒砰对立的吉格咚族身上的时候，还会发现许多没有发现的故事。虽然说是幻想故事的本质中所存在的残酷，但是也不能认为是单纯的虐杀故事。所以并没有出现对立的局面哦。

40 **现在还是最喜欢啪嗒砰2。不过，可以期待继承那个故事的啪嗒砰3吗?**

因为继承了2代的故事才有了3代，所以请一定要尝试一下3代成品版。

41 **我自己是不会玩多人游戏而只玩单人模式的，不过很想知道这次为什么要以多人游戏为主体呢?**

这样啊，"单人游戏不能充分体验游戏的乐趣"，可能是存在太多这样的误解了吧。事实上，这次的单人模式也十分有趣的。

42 **英雄登场、游戏变成RPG也都还好，不过有没有果然还是不能丢掉那些没有标志的啪嗒砰成群结队的感觉呢?**

成群结队曾经是讨论的核心部分，不过讨论到最后得到的就是啪嗒砰3。尽管收到了许多的意见，但是我们所生活的时间轴就是啪嗒砰3，也就是这样的故事。所以，请一定期待本次的作品。

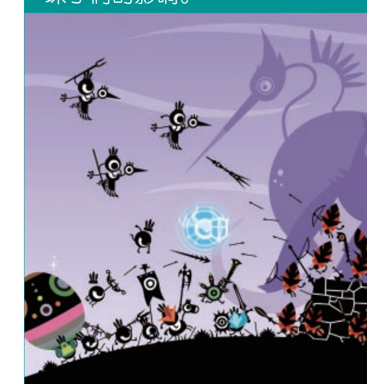
43 **在多人游戏时，要是不足4人的情况下，能叫出咚、琴、勘的3人吗?**

这部分也曾经考虑过，不过最后是决定不能叫出他们。

游戏开发之初

小谷浩之在制作《啪嗒砰》游戏时，几乎一切的内容都是建立在Rolito的基础之上。这是他开发游戏18年来第一次没有先写出游戏设计的文档。这也是Rolito第一次的电子游戏开发经历。他也知道小谷浩之的做法不同寻常。他很高兴有机会可以参与像电子游戏这样的大项目，而且全权负责图像工作。SCE也给了Rolito非常自由的空间，于是他得以完全发挥自己的艺术才能。

游戏是不是艺术？在Rolito的协助下，SCE做出了《啪嗒砰》，这让很多人对"游戏"的定义有了新的认识。在《啪嗒砰》和续作《啪嗒砰2》之后，很多的游戏开始回归简单的2D风格，并在画面上大做文章。或多或少，这些游戏的制作者们都受到了这些可爱的大眼珠子们的影响。



Patapon2到来

虽然小谷浩之完全以日本市场为目标制作的Patapon，却意外的吸引了海外市场的眼球。欧美人玩过之后，也深深的体会到了Patapon的乐趣。当听到欧美市场反馈过来的消息后，小谷浩之产生了“如果游戏制作得非常有趣，就能够变成世界共通的语言”这样的想法。

于是小谷开始考虑续篇的制作，而且他更加认真的考虑了海外玩家的喜好。在这个过程中，SCE方面的制作人吉泽纯一找到了小谷，请他考虑在Patapon中加入联机游戏的要素。但是玩家单人操作的是一个军团的Patapon，如此多数量的角色，联机时怎么分清楚哪一个是自己操作的角色呢？于是特殊的英雄角色诞生了。







↑patapon的美学从一代就打下了坚实的基础，二代进行了强化。

44

如果有迄今为止已经废除的角色，请一定要告诉我。然后，也希望将废除的理由也说明一下。

让我想想，废除的角色的话，废除了敌我关系并不明确的“波姆PON”。然后，虽然忍者的“忍术PON”要作为啪嗒砰而改装比较困难，不过还是增加了灭木沙。然后就是Amazons的阿玛PON是否要废除等等，以及把歌声换成女性声音等等。

45

3代的音乐在听效果音的时候，和初代、2代感觉有不一样，是在音效制作上有特别的意图吗？我自己在听声音方面不是很能区分声音的不同，也就只能混杂着听听的感觉。因此，在初代和2代的时候，BGM和太鼓的声音进场区分不了，所以在按键的时候总是容易按错而生气，但是3代和前两作相比就比较容易能听得清楚了。

关于这个问题，首先在太鼓的声音上重叠啪嗒砰的声音部分增大了。然后，将BGM的已有数据重新编曲，尽可能使得节奏更为分明。并且，这一次因为技术得以进步，我们使用ATRAC音质较好的音源转换为了数据。所以音效会显得更好。同时，我们还得到了SCE音效支援小组的帮助，在研究PSP扬声器的音质特性的基础上，将音效调整到扬声器也能发挥较好音质的水平。虽然都不是在游戏的视觉表现上作出的改良，不过在能发现的地方，全力将BGM做了改善。所以也请大家和前作比较看看。

46

说起来，这一次的啪嗒砰数量上强调的是单个改造要素的方向性呢。由于操作大量的啪嗒砰是最能触动自己心弦的部分，关于这一点进行全面改动的理由是什么呢？

大量啪嗒砰触动心弦呢，我能理解。事实上，为了制作续作，那么就需要考虑到能扩大其商品价值而应有的进化。我认为游戏制作上选择是一期一会的，所以有失必有得，而这样的不断选择才能真正使得游戏不断进化。

47

会出现家用电脑的版本吗？

啊，这是外国粉丝的问题吧？有点像外语的直译呢，真的很感谢。关于以后的内容，全都取决于啪嗒砰的成功与否呢。我们也会努力的。

48

PSP上有许多非常有人气的多人游戏，你觉得那些游戏如何呢？

对于能制作出某种热潮的游戏，我是憧憬和敬意并存的。

49

请与大家说一下在开发啪嗒砰3时遇到的困难和麻烦吧。

在制作啪嗒砰的时候常常被说“完全不知道是在制作什么游戏”、“这样的游戏真的有趣吗？”等等。要说服那些不明白这是什么游戏的人，并且努力得到预算，这是最困难的。（对不起了，不明白这是什么游戏的人）

50 关于继承方面，能多公开一些情报吗？

很遗憾，为了能调整游戏的整体平衡，在继承内容方面也是十分有限的。

51 啪嗒砰3的体验版中，最高等级限定为5，那么成品版的啪嗒砰3能达到多少级呢？

一般情况下的成长等级是在30级左右，不过非常努力升级的话能达到50级。

52 很想使用黑暗英雄呢，能使用吗？

黑暗英雄啊，嘿嘿……

53 戈恩会出现吗？

请称呼戈恩大人。不过这个现在还不能说（笑）。

54 为什么在啪嗒砰3里面，取消了飞鸟PON的设定呢？

飞鸟PON在啪嗒砰的系统里面算是一个异端，想要融合到系统里面很困难。这一次，我们认为在强力的英雄存在的同时，如果出现飞鸟PON的话乐趣会大减，所以控制了它的出场。

55 我弟弟是音痴呢，能玩这个游戏吗？

我们在制作的时候，希望音痴也能玩这个游戏而努力开发的。所以，请和弟弟一起玩啪嗒砰吧。

56 这一次没有面具了呢？

这一次不是换面具了，而是随着转职，面具也会发生变化。2代中的很多面具都好难取舍的。

57 已经开始变味为英雄游戏了呢，关于这一点是怎么考虑的呢？啪嗒砰不才是主角吗？

我能了解这是因为太喜欢过去的作品了吧。非常感谢。不过，如果没有的英雄的话，这次的故事也就没有开始了，而且舍弃成群结队的作战方式的我们，也是下了很大的决心的。

58 能和大家说一下续作的想法吗？

为了能实现不断的变新和进化，我们一直都会准备制作新作。到底还能不能进化，这些都将取决于续作。

在Patapon2的联机游戏中，不同的玩家各自操作一个英雄角色，他们护送你从单人游戏中获得的巨大的蛋去进行孵化的仪式。大家一起玩Patapon的感觉确实不一样，特别是当蛋孵化后获得的道具有可能还是一个蛋的时候，欢乐的气氛相信会达到高潮。

英雄角色的加入也给单人游戏增加了新的味道，玩家从一个完全在外指挥Patapon的神，开始有了一个重点，一个代入感更强的角色。这一点到了3代里，更是得到了官方的认可。英雄角色就是神的代言人，也就是你直接操作的人。







↑大幅改进的三代之后，这些小精灵还会带给我们什么惊喜呢？

对话宫本茂

3DS游戏移植，游戏开发生涯和个人问题

——谁对你事业的影响最大？
宫本：从游戏设计来说，这个人是横井军平。

——有什么游戏是你这些年一直在玩的，并且你希望是你做的吗？
宫本：PC上的《模拟城市》。

——根据你的学识，你没想过写一本关于游戏设计或者教学类的书吗？
宫本：当我离开任天堂，我愿意去和年轻人工作并且教他们关于开发的一些事情。显然那不能算传统的教学，更多的是解释一下我们是怎么想的，我们如何和用户产生关联。对开发过程来说，实际工作中的学习更加重要。




宫本 茂
任天堂王牌制作人，马里奥之父。带着特有的招牌微笑，一直活跃在电子游戏界，早已成为任天堂的形象大使。

——假如你可以在任天堂内部和公司外面的其他什么人一起工作，那个人你会选择谁呢？
宫本：我宁肯在任天堂内部组建一个小组，而不是去外面找其他人。如果有人能和我一起工作并取得巨大的成绩，对我来说这是很快乐的一件事。

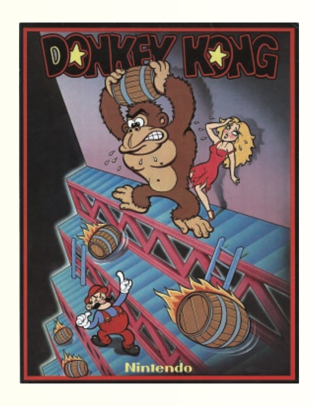
——你选择了在3DS上重制《塞尔达传说：时之笛》，为什么把这个游戏进行3D版的升级呢？
宫本：我们觉得3D形态的海拉尔将让玩家们沉迷其中。无论是骑马的乐趣，还是探索的激动，都会比以前有所提高。

——新版本有什么改变呢？
宫本：首先是触摸屏可以让玩家设置物品，你可以把物品设置成一直显示在地图上的状态；还可以使用3DS的陀螺仪操作林克射箭，控制射箭的弹道方向。这和用手柄来玩的感觉是不同的，用3DS体感操作需要更多的直觉来瞄准。

×近期动态×
最近宫本茂正在周游欧洲，已经有法国、英国等国家的游戏媒体对其进行了访谈。宫本茂透露正在开发3DS新马里奥，新皮克敏，新AR游戏。他还透露3DS超级马里奥将在今年上市！

——是不是还有一些其他计划将老的任天堂游戏移植到3DS上呢？
宫本：也不是。我们后面将开发更多新游戏。例如，今年我们将开发《超级马里奥3D》，但是这并不是Wii版《超级马里奥银河》的移植版。《塞尔达传说：时空隧道》可以算一个，我觉得这个游戏的世界用3D效果也会很棒。

——目前有很多传闻关于任天堂下一代家用机。你们公司这次有什么完全不同于对手的东西吗？
宫本：我觉得当你谈论和对手



竞争的时候，问题是这时你已经参考了很多对手已经有的技术，并且想着如何击败它。与其观察其他公司如何做，不如集中精力开发出任天堂独一无二的东西。准备新的娱乐手段是重要的事情。

——对任天堂来说，现在取悦玩家是不是越来越难了？是不是需要考虑游戏质量和发售日期的平衡吧？

宫本：我想是这样的，主要是有更多的硬件结构，我们需要把游戏开发的更适合硬件。至于何时推出一个游戏，有时候我们不得不放弃一些想法，应该永远把最好的游戏质量提供给玩家，但这只是我的想法。

——以后你在任天堂公司的地位会发生改变吗？

宫本：好吧，我还没有想过退休的事情呢！也许在未来，我可能会集中精力开发较少的几个游戏。

——你什么时候离开任天堂，你希望你的遗赠是什么？

宫本：我希望成为人们眼中看东西与众不同的那么一个人。

宫本茂的游戏代表作

大金刚

在宫本茂和横井军平的指导下，1981年诞生的伟大游戏。游戏中首次出现马里奥，原名是跳跃男（jumpman）。

超级马里奥兄弟

最成功的电子游戏，1985年发售至今已经卖出了4千万套，并且给无数游戏提供了灵感和参照。

塞尔达传说：时之笛

来自宫本茂少年时代在日本京都附近的游玩经历，他将田地、树木和洞穴画在纸上，于1998年开发成塞尔达游戏。于是变成了这款史上最高评价的电子游戏作品。



Wii Sports

Wii首发游戏之一，2006年发售后用了三年时间，Wii Sports赶上了《超级马里奥兄弟》，成为史上最佳销量的游戏。



超级马里奥64

1996年宫本茂创造了3D版的马里奥动作平台游戏，成为这类游戏的鼻祖，同时为以后的3D平台游戏制定了标准。

任天堂

关于平板电脑、智能手机



岩田 聪

任天堂公司现任社长，推崇“简单好玩”的游戏理念，带领任天堂将NDS推向了成功。如今正在为3DS唤醒玩家的乐趣而努力。

很多人都在抱怨3DS首发不给力，老任自己的游戏没几个，跟NDS时代完全不能比。哦，你忘了NDS老任首发的游戏了？有《超级马里奥64DS》《触摸瓦里奥制造》《口袋妖怪 冲刺》《大合奏！乐团兄弟》《直感一笔》。而3DS首发游戏阵营老任只拿出了《任天狗+猫》这一个加强版的复刻游戏。肿么会这样？下面就来听听岩田聪社长的讲解，让你了解老任的3DS战略。　　文/硬核

任天堂对平板电脑是什么看法？

——最近出现了很多平板设备，我觉得它们都有合理大小的屏幕，非常适合成为游戏设备。岩田先生，你对任天堂推出平板的硬件或游戏设备持怎么样的观点？

岩田聡■　你所说的“平板”电脑有着一个大屏幕，让用户可以直接的触摸。当你从“开发触摸



↑iPad引领了平板电脑狂潮，甚至直接秒杀了上网本。

屏软件”的角度来看时，如果这跟NDS所引起的触摸游戏流行趋势是一致的话，那么平板设备确实很有意思。另一方面，我们的游戏机从未放弃过十字键和其他按键，因为我们觉得在制作一些高反应度的游戏时按键是有优势的。也就是说，我觉得任天堂在制作游戏设备的时候，不会参考目前任何一款没有按键的平板设备。而且，这还是在我们将平板看成是游戏设备的前提下。在其他领域里，我觉得平板电脑很有意思，而且还会继续发展。

对SNS和智能手机游戏的深度思考

——社交（SNS）性质的手机游戏，这类智能手机的游戏发展很迅速。这对你们公司的业务有影响吗？另外，你们有没有可能涉及社交游戏领域？

岩田聡■　任天堂业绩下滑的同时，社交游戏和智能手机的发展是有目共睹的。但我觉得是有很多媒体的报道将这两者变成因果关系的。举个例子，社交游戏变得流行了，或者iPhone、Android发售了，智能手机在手机市场占得比例越来越大，大量的包括游戏在内的应用程序价格都很低了。这时就有记者发表文章说“这就是导致任天堂DS业务下滑的原因。”我一直在考虑一个问题——“任天堂现在的情况跟社交游戏和智能手机有关系吗？还是有另外的原因？”或者说“这两者是因果关系还是仅仅是同时发生而已。”

我一直在不断的强调，如果这里是因果关系，那么NDS的玩家中同时也玩社交游戏的人和不玩社交游戏的人之间肯定有很大的不同。或者NDS玩家中玩智能手机游戏的人和不玩智能手机游戏的人也有很大的不同。举个例子，如果我们发现玩社交游戏的NDS玩家开始渐渐不玩NDS游戏了，或者他们一年购买的游戏数量下降了，我们就会相信这种因果关系。我们要有实际的证据，如果我们找不到证据，那么任何关于两者是因果

岩田聪社长访谈

和社交游戏对传统游戏业的冲击，以及任天堂战略



↑ 任天堂以万变不离其宗的原则，用软件至上的必要条件，不断给变化莫测的游戏业作出榜样。看似保守，实则创新。

关系的假设都是不成立的。

我曾提过，我们在日本和美国市场做过游戏人口的调查，同时我们也调查了他们是否玩社交游戏、是否拥有智能手机、是否玩智能手机上的游戏。在这些人玩NDS的比例上来看并没有什么大的差异。我当然不能保证没有人说"我最近不玩NDS了，因为我开始用智能手机玩游戏了。"但是从统计数据上看，并没有什么大的差异。

另一方面，我们发现玩付费社交游戏的人有很多都玩NDS。这就是很大的差异。这跟你们的想象是不是正好相反？我觉得玩付费社交游戏的人都是些喜欢游戏的人，所以他们其他游戏也玩得很多。

关于一年内的游戏销量，我们只有日本近期的数据。NDS的情况已经不如以前，游戏销量也不是很多，但是同样的，对比社交游戏和智能手机玩家并没有大的差异。玩付费社交游戏的用户一年内平均购买1.5款NDS游戏。而全部NDS用户一年内平均购买游戏的数据是1.2款。这不是根据硬件数量（NDS销量）而是玩家数量（现在正在玩NDS的人）得出的。

当我看到这些数据，我觉得我们不能说社交游戏和智能手机影响了我们的NDS业务。

但是，智能手机游戏和社交游戏的特点是玩家只需要花很少的钱就能玩到。这情况之前在音乐领域发生过，但是现在我觉得在电视游戏的定价上确实有一定的压力。我们要完全的来传达电视游戏的价值变得更困难了，因为电视游戏的消费们愿意为喜欢的游戏支付几千日元。如果我们不能克服这一点，任天堂的业务肯定会缩水。但是反过来说，如果我们搞定了这一点，我相信我们能将市场扩展得更广。

另外，当以前的手机能玩游戏的时候，很多人就说"如果大家都有的手机可以玩游戏了，那么掌机就会消失"。我读过大量关于这一点的报道，也接受过多个采访。如果我们简单的重复我们在GBA时代的战略，我想我们就气数将尽了。但是我们继续向前，也正因如此，我们为NDS创造了这个新的巨大市场。对待3DS我们也会这样做，当然还有3DS之后的机器。我们将不断的接受新的挑战。我们可以创造出与其他系统不同的东西，也能通过整合硬件和软件提供附加的价值，这是任天堂的生命线。我们会继续为用户们提供这种体验。

回答你关于我们是否会进入社交游戏产业的问题。我们没有任何打算简单的进入目前社交游戏领域的想法。我们的基本政策是只给任天堂的主机提供任天堂的游戏。

另一方面，"给游戏加入社交要素"这一点我们早在"社交游戏"这个词被提出来之前已经开始这么做了。我们的游戏玩法包含人与人之间的交流。革命性的玩法从我们第一台双控制器游戏机上就开始了，它能让两个玩家一起游戏，N64

又增加到4个控制器。还有《口袋妖怪》，最早人们可以通过联机线来交流，后来又进化到无线联机。《马里奥赛车》《任天堂明星大乱斗》等游戏同样是很好的社交游戏例子，因为“社交”元素提升了游戏的价值。还有，《动物之森》给现在所谓的社交游戏带来的影响也是我们引以为自豪的。因此，我们会把社交元素加入到游戏中来，而且这种元素只能通过3DS、Wii以及Wii的后续机来实现。任天堂会用这种形式来进入所谓的“社交时代”。

积极地在发展中国家摸索前进

——我对你们3DS的市场开拓计划很感兴趣。你在年报发布会上暗示将在一些发展中国家发售3DS，我想了解一下你对那些地区定价和发行的见解。你能接受发达国家和发展中国家之间游戏机定价的差异么？在哪个地区建立发行网络最困难？还有，请说一下你对目前发行时代的看法。

岩田聪■ 3DS已经在日本、美国、欧洲和澳大利亚发售。当我们准备好时，我们也希望在其他国家发售，包括那些发展中国家的市场。不用说，本地化是必须要做的工作（编者注：本地化是将产品按特定国家/地区或语言市场的需要进行加工，使之符合特定区域市场的过程。本地化要考虑目标区域市场的语言、文化、习俗和特性。这里本地化一般是指游戏语言的中文化，和选择适合在国内发行的游戏）。如果没有本地化工作，在那些地区不会有多少机会的。所以设置一套本地化的系统是非常重要的。价格问题并不仅仅是说在发展中国家游戏卖多少钱合适的问题，比如在某些国家是有贸易保护政策的，游戏机价格可能因为关税的问题提升很多倍，所以我们需要找到一种方法来避免出现这种情况。考虑到这类问题，同样的业务在发展中国家可能就很难开展起来。



↑ 任天堂积极探索发展中国家游戏推广之路。按照岩田聪所说，3DS必然会在国内发售iQue版，只是时间问题。

现在，关于在这些国家中何时何地何种价格发售3DS，我们并没有一特别明确的计划。我现在只能说我们有计划在这个财政年度内向日本、美国、欧洲各国和澳大利亚之外的国家发售3DS。这个计划敲定后，剩下的发售计划就要等我们在当地的子公司来公布了。

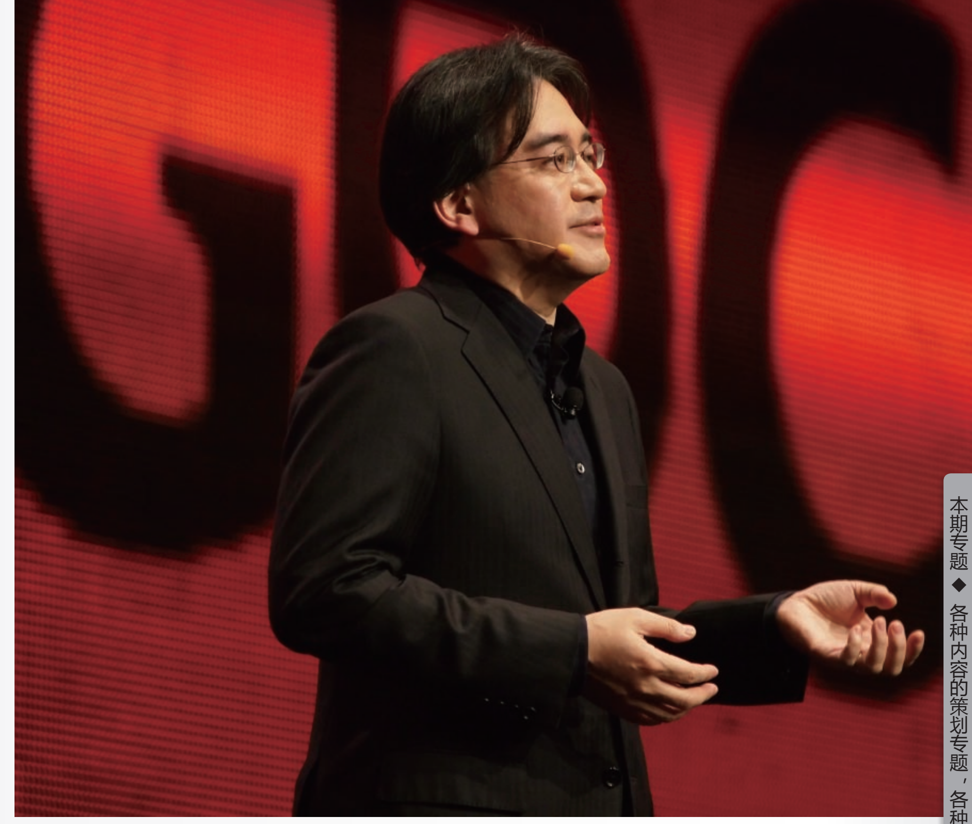
坚持独特姿态，同时适当合作

——关于你们的中长期发展计划的问题。据我了解以任天堂一直都有着独特的作风，特别是在NDS时代这一点特别引人注意。你们会继续“自前主义”（不用外部的产品、技术等），换句话说就是将你们公司自己研发的独特产品商品化。你们将来会接受外来的技术吗？任天堂这种坚持自己研发的优势是什么？外包有什么问题？我希望了解任天堂如何运用留存收益。



↑ 正如岩田聪所说，任天堂外包游戏越来越多，比如3DS初期人气不错的趣味飞行游戏《飞行俱乐部》就是一家名叫Monster Games Inc. 的公司负责外包开发的作品。

岩田聪■ 你说的“自前主义”有两个方面：用我们自己独特优势获得的成功是一种荣誉，但另一方面，落后于时代也是一种遗憾。任天堂同时自主开发硬件和软件，创造出新的体验，这种体验是之前消费者从未接触过，也是从未想到的。但是当他们实际玩过了之后就会说“这就是我一直在等待的游戏。”我认为这就是任天堂的关键。现在我们越依赖于外部的资源，越多的任天堂优势就会流失。任天堂现



↑ 在今年3月份的GDC（游戏开发者大会）上，岩田聪基调发言，呼吁游戏开发者开发游戏时应该遵循“质量为王”的原则，开发高质量游戏，而不应像智能手机游戏一样——数量虽多，但质量粗糙。此举受到了部分智能手机游戏开发者和媒体的抨击。

在加强并培养公司内部的开发者有着非常重要的意义。我希望任天堂继续以独特的姿态走下去，我也会以此为目标。

另一方面，任天堂并不能完全依靠自己。事实上，一些任天堂发行的游戏软件是由外部公司开发的，我们称之为“第二方游戏开发公司”。已经有很多公司收到了任天堂的设备来开发游戏并且以任天堂的名义来发售。其实我以前就是就职于一家这样的公司——HAL，开发了《星之卡比的梦幻大陆》《任天堂明星大乱斗》等游戏。考虑到这样的公司存在，任天堂并不是完全的“自前主义”。

在网络领域，我必须承认我们没能跟上时代。我们仅仅听取了公司内部以及和我们一直有联系的开发公司的意见。“并购”还是“合作”，我不确定如何来表述这种关系。不管怎么说，如果我们坚持“自前主义”，什么都自己做的话，我觉得会损害这种合作关系，最终导致我们的业务增长慢下来。

保持质量，数字下载才能健康发展

——在三月的游戏开发者大会（GDC）上，你在很多开发免费游戏的开发者前阐述了电视游戏数量和质量之间的问题，我对你当时获得的反馈信息很感兴趣，包括反面的声音。你能否告诉我，你对如何开发可以卖出高价格的高质量游戏的看法。

岩田聪■ 首先，我们的网站里有我在GDC演讲的完整的基调发言稿。尽管如此，很多记者都说我在谈关于电子游戏数量和质量之间的矛盾。我觉得他们在写这些报道之前至少应该完整的将我的发言稿看一遍，我从头到尾都没有提到过数量和质量之间的矛盾。有些记者甚至说：“任天堂受到智能手机和社交游戏的冲击，批评它们质量低下。”但我根本没有这样说过。我想在GDC传达的观点是如果我们不认真的保持我们开发的游戏的价值，数字下载革命将会很容易降低它们的价值，这样大家都不会好过。

在传统电子游戏行业中也有高质量游戏和低质量游戏。很明显有些游戏好玩，有些则很无聊。由于用户的游戏口味没办法统计，我不会说所有的任天堂游戏对所有人来说都是高质量的，其他公司的游戏也一样。同时，我也在考虑我的发言是怎么让人误以为我在谈论数量和质量之间的矛盾的。

其实我想说的是游戏开发者要小心的“维护电子游戏的价值”。这样很多人都看重的电子游戏产业才能良性的发展。这才是我希望表达的观点。GDC是游戏开发者聚集的场所，所以我才敢在那里说这些，会有人误解也没关系。

为3DS取得长期效益而努力

——我想知道你关于掌机多样化的观点。我认为3DS是任天堂想主力推广的主机，但它可能没办法达到NDS那种适应性。而且现在可能已经不是4、5年前那个人人都买NDS的时代了。如果你们想利用仅仅一台主机来适合所有的人，我觉得你们应该将这台掌机多功能化。关于这个，你的观点是什么？

还有，我假设有很多人觉得NDS对他们来说已经足够了。现在NDS的销量累计已经超过1亿4000万台，我觉得让这么多机器成为过时的产品是一种浪费。我想今年的游戏大多会是3DS专用的游戏，有没有可能让一些游戏同时也能在NDS上玩？下一代的《口袋妖怪》如果是3DS专用，我觉得其销量很有可能会下降。你们是否认为利用NDS现有的巨大的装机量优势会很大程度上提升任天堂的短期效益？

关于多样化，我觉得任天堂可能会想走得更远，比如为成人开发一种附带多媒体播放功能的设备。比如采用一种并非任天堂独立的机器，其主要功能不是游戏，游戏只是一种附加功能。我也想听听你关于这个的观点。

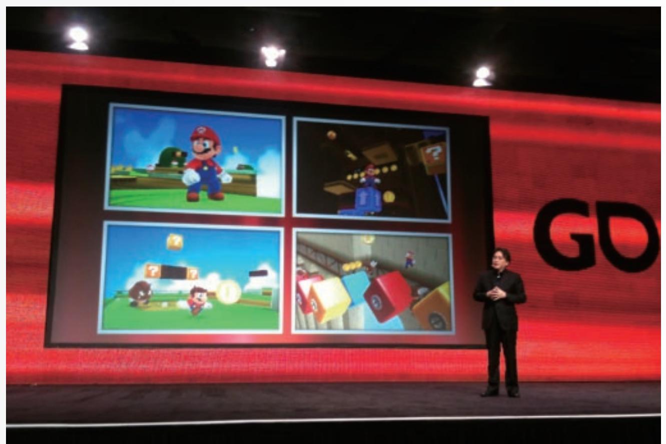
岩田聡■ 你提到了3DS的用户适应性是有限的，但我的工作就是让人们期待3DS能带来的内容，所以当我收到类似的评论时，我觉得这是我们必须要解决的一个挑战。同时我们也要考虑一下在NDS发售时是否所有人都说它的适应性好。当我们推出新的产品时，在这个产品真正被人们接受之前，人们不会去考虑这东西是否能够有广泛的适应性。相反的，如果所有人从一开始就认为某种产品会被广泛的接受，那么这产品肯定只是某种已经存在的产品的延伸产品，因为所有人都能很容易的预想到。也正因如此，这种产品不会有大的冲击力。所以我坚定了决心，也会付出更多的努力，要让游戏界的人们在1、2年后不会再有“3DS的用户适应性是有限的”这种想法。

同时，如果我们只考虑任天堂的短期效益，比如说我们继续全力为NDS提供高质量的游戏软件，这一财年的利润可能会增长。你也许知道，如果简单的从数据上来分析，硬件卖得不多的情况下游戏卖得好才更有效率。但是我们知道用户们在同样的框架下很快就会失去兴趣，所以如果我们只是重复之前的工作，我们只有死路一条，到时候再后悔就晚了。

如果我只用对今年的业绩负责，不考虑在两年后继续呆在这个位置上，我可能会采用那种策略。说不定什么时候股东们就会让我走人，但我的梦想是在生理和心理条件都允许的情况下接受更多的挑战。如果我考虑继续担任这个职位，我会考虑公司5到10年的利益，而不是当下这个仅仅一年的利益。这样任天堂自然就要努力迎接新的挑战。另一方面，我们对这个财年的销售预计显示我们将卖出6700万份NDS游戏和6200



↑为了长期利益，任天堂作出了舍弃NDS的决定，努力用3DS的新乐趣吸引玩家来买。



↑为了给第三方更多机会，任天堂把本社游戏压着不放，采取配合的手段选择时间发售。

岩田聡■　如果你提到的这些游戏不在这个财年发售，我不认为我们能完成本财年内卖出1600万台3DS的目标。我不知道是不是所有的这些游戏都会在本财年发售，但至少有一部分会。我们暂时没有设定准确的发售日期一是因为开发的进度问题，二是要制造一个环境让第三方游戏销量提升，这也是我们公布3DS之日起就设定的目标。如果我们无法营造出这样一个环境，我们将无法持续保持这个机器的增长势头。任天堂不是万能的，我们当然有注意到任天堂的游戏要承担提升主机销量的作用，但我们还没有自大到认为任天堂可以凭一己之力撑起这个市场，我们希望其他厂商也能成功。为了达到这一目标，我们会在了解了其他厂商游戏的发售计划后再决定我们这些游戏的发售日，这样我们就能考虑如何在不影响其他厂商短期销售的情况下最大化我们的游戏销售。

万份3DS游戏。我假设3DS和NDS游戏在各个国家或市场上的数量分配是不同的。在类似日本等消费者们能够快速接受新产品的国家，3DS游戏的比例将会大一些。但在类似美国等只有一部分人能快速响应新产品的国家，今年NDS游戏的销量可能会超过3DS游戏。还有类似美国这样的市场并不适合发布新的游戏，但会让很多已经发售的游戏变成长卖的游戏。那些看重巨大装机量的第三发游戏开发商的游戏也很适合这些国家。利用1亿4000万装机量，就算我们没有把开发力量集中起来，游戏也能卖出很多。这些都会有利于任天堂的业绩，新的游戏软件也要提出来。

关于多样化的问题，如果任天堂有用不尽的资源，我们大概会开发20种不同的NDS来让消费者选择，这就像我们选择购买手机一样。但是如果真那么做，我们可能就无法保持现有的质量、价格或量产效应。因此我们的中期挑战是如何来平衡我们引以自豪的质量以及规模量产效应和如何来应对用户不同的需求。

任社大作会为第三方游戏让路

——你们已经确定了一些游戏的发售日期，但我觉得真正能够推动3DS销售的是那些还没有确定销售日期的游戏，比如《动物之森》《马里奥赛车》《超级马里奥》。这些游戏是否要等到下个财年发售，而不是这个财年？另外据我所知你们的预算是为了让任天堂在今年晚些时候更为活跃，这是不是意味着这些游戏将在这一财年的后半年发售？

地震对任天堂没有太大影响

——我听说因为日本大地震，很多电子元件短缺。你们的供应链有受到影响吗？

岩田聡■　我们主要的生产基地都在国外。我们在日本有一些软件制造，但是地点都远离地震地区，所以我们的生产基地没有受到直接影响。但是，如今很多产品都是通过组装多种不同的部件和材料做成的，所以不可能说地震一点影响都没有。

但是我们采取了措施，相信不会影响到既定的生产计划。我们已经有了计划，只要事态不会继续往不好的方向发展，此次大地震就不会对我们的产品供应产生大的影响。我们对本财年上半年的保守估计是因为考虑到目前日本市场的情绪以及3DS发售的形势，我们能提供的游戏软件和用户能够理解并接受需要的过程，这个过程要比NDS长一年。这些因素让我们不能对本财年的上半年太过乐观，但是供应链问题对我们的计划不会有任何影响。



文/硬核

“我晕~!”
——玩游戏头晕探秘

我们现在玩的游戏的画面越来越真实，用来显示的屏幕也越来越大，3DS又带来了全新的3D立体视体验。随着电子游戏业界不断发展，并不是一切都向着好的方向前进，有一个一直伴随着电子游戏的现象不仅没有消失，反而有愈演愈烈的趋势，那就是“晕”。这个“晕”并不是表示我对某个游戏脑残设定的不理解，而是实实在在的、生理上的“头晕”。

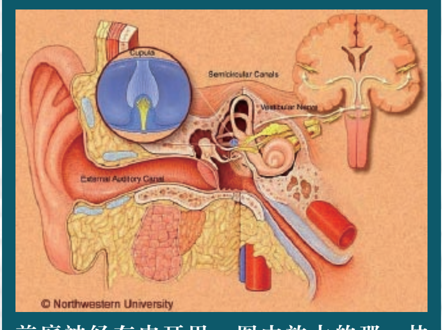
如果只是一两个体质有问题的人在玩游戏的时候感觉到头晕，那也不会成为一种现象。实际上会头晕的人有很多，美国明尼苏达大学有过专门的研究，他们找来很多学生玩《光环》1小时以上，事后发现至少一半人都感觉头晕。我们也可以去一些大的论坛看看，关于游戏导致头晕的讨论一直都在进行，特别是一些FPS游戏大作推出后，这类帖子更多。在3DS公布之后，“3D屏幕是否会导致眼睛问题从而进一步导致头晕”就成为热门话题。而且因为3DS的名气很高，不少非游戏专业媒体也开始了这方面的讨论，比如英国的《太阳报》。也许你读不到《太阳报》，但你可以读到新迷，让我们也来谈谈这个让人头晕的问题。

晕动病

一般的晕车晕船等等都被称为晕动病，很多人玩游戏晕其实也属于晕动病。晕游戏是非常难受的。最开始的症状可能只是有一点头晕，如果你继续游戏，紧接着很可能就是胃部开始翻腾、血压升高和头痛，这些跟晕车晕船的症状十分相似。如果你不晕车不晕船，也可以试试原地多转几个圈，然后突然停下来（慎做，你不会想要体验这种感觉）。到底是什么原因引起晕动病，让人同时感觉头晕恶心呢？比较普遍的观点是人类自身的保护机制在起作用。

“他没事，只要我们一唱‘The wheels on the Bus’，Jimmy就会晕车。”Jimmy显然不能去玩FPS游戏。

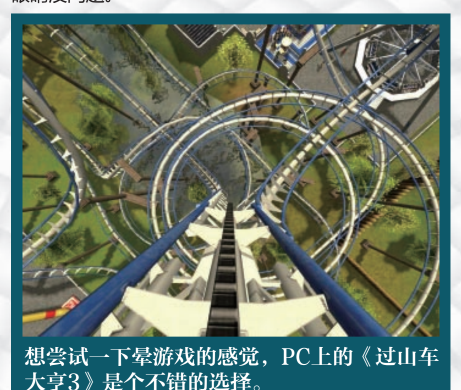
先拿晕车举例，车子开动的时候免不了晃动，这时我们内耳的“前庭神经”就会感知到振动，并将这种信息传递给大脑，让大脑去协调掌握身体平衡。同时我们的眼睛因为跟车辆同步振动，所以车辆内部相对于眼睛来说是依然是静止的。当眼睛将这种视觉信号传递给大脑后，大脑就感觉不对劲了：“为啥一个说震了一个说没震？肯定有个器官出了问题！被人下毒了！”没



前庭神经在内耳里，图中放大的那一块“Cupula”可感知头部的动作。

错，大脑会认为这种信息的不一致是因为某个器官被神经毒素侵害的缘故，会开始尝试诱发呕吐。当然我们知道这里根本没有毒素，因此就算呕吐了之后，头晕恶心等症状也不会立刻缓解。

玩游戏的时候，如果你坐着不动，那么前庭神经会表示人并没有晃动，但此时你的眼睛看到了游戏画面却表示人正在移动，于是大脑也会开始诱发呕吐，导致你头晕恶心。这种头晕就跟晕车很像，原理也基本一样，只是两个器官传递的信息正好相反而已。这里还要考虑个人的差异，有些人前庭神经不够灵敏，所以他们很难晕车，但是玩游戏有时也晕，因为他们眼睛没问题。

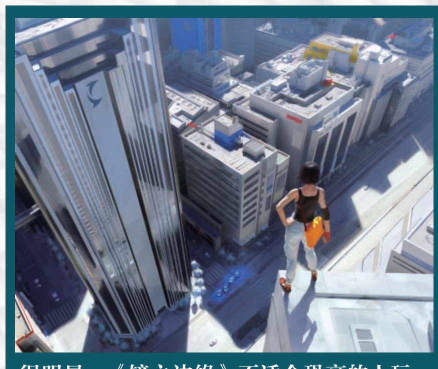


想尝试一下晕游戏的感觉，PC上的《过山车大亨3》是个不错的选择。

了解了原理，我们就不难理解为什么有些游戏容易让人头晕，而有些游戏根本则不存在这个问题。那些画面逼真、临场感强烈且视角转变极快等特色的是致晕的主要游戏。各种FPS自然不用说，记得我以前玩《莎木》这种追尾视角的第三人称冒险游戏时，也因为经常忍不住到处转动视角去看街边的风景而出现头晕症状。这样的游戏列举出来很多，但相对所有的游戏来说还只能算少数，大多数的游戏因为视角不移动或者转换很慢，都不足以引起晕动病。

其他心理问题

仅以晕动病来解释电子游戏导致的头晕并不全面，举个例子：游戏的画面显示的是从悬崖顶上往下看，这种场景就有可能让人头晕。现实中人类怕高其实很正常，当你站在高处往下看时，看到的物体跟平时近距离看有很大区别，这样大脑就难以找到参照物来维持身体平衡，从而引起心慌、头晕等症状。这同样是人类自身的保护机制的一种体现，警告你远离悬崖等危险地带。所以游戏的画面如果足够真实，就有可能欺骗你的大脑导致头晕。一般的人很快可以通过心理暗示来缓解这种头晕。而如果有恐高症的人，就有可能反应过度，无法控制情绪而产生更严重的症状。恐高症只是众多心理恐惧症的一种，有些人还怕看到血，如果他们去玩暴力游戏，天知道能晕成什么样。



很明显，《镜之边缘》不适合恐高的人玩，而且也很可能引发晕动病。

预防和缓解晕游戏的方法

虽然晕游戏只是你自己大脑的一个误会，但也没办法对其进行直接的干预。这一切都是在无意识下进行的，就像你不能因为知道医生要给你肚子开刀就控制肚子不疼一样。既然无法干预，那就只有预防，不要让这种错位的信号强大到引起你大脑的怀疑。

1、在亮度适中的房间里玩游戏。玩游戏前将房间的亮光调整到跟屏幕亮度差不多的程度是最好的状态，这样不会给你的眼睛造成过大的压力，不易疲劳。而且也有助于跳出游戏的虚拟环境，让你的大脑重新调整平衡。

2、坐在一个稳当的椅子上，离屏幕要有一定的距离，要让视野里能看到屏幕以外的静止物体，并时不时的将视线焦点从屏幕转移到外部。玩掌机的话要保持手的平稳，尽量避免在车上玩。眼睛离屏幕大概是你前臂的长度。

3、不要在身体本身就不舒服的情况下玩游戏，肚子饿或者犯困的时候，头晕的现象将来得更加快速更加严重。我自己对这一点深有体会。

4、不要玩那些严重跳帧的游戏。有些游戏本身做得不好，或者一些PC上的游戏因为对配置要求太高而产生的跳帧、拖慢等现象，这种不稳定的画面状态更容易让你头晕。PC游戏的话可以尝试降低画质来保证足够的帧数。如果是游戏机上的游戏严重跳帧，那这种渣游戏不玩也罢。

5、调整镜头转动的灵敏度。现在很多游戏特别是美式游戏中都会有这种调节鼠标或摇杆灵敏度的设定，如果现有的设定太快让你头晕，可以试试降低灵敏度。

6、对于有心理疾病的人来说，事先做好功课，了

解这个游戏是否包含有可能引发头晕、恐慌的场景或事物。比如恐高的人，《神秘海域》《刺客信条》之类的游戏就不要玩了。而怕血的人应回避一切暴力游戏。不过现在不少游戏可以将血腥程度调低，像是让血液变成白色，或干脆不流血等等。

如果你没能有效预防，已经出现了头晕症状的话，就要开始采取措施了，否则头晕会进一步加重，开始觉得恶心要呕吐。美国还有玩游戏触发痉挛的报告。

1、感觉头晕后马上停止游戏，闭上眼睛休息一段时间。晕游戏相比晕车的好处就是可以随时停下来，切断混淆大脑判断的外部因素。症状轻的话应该能很快缓解。

2、如果已经开始觉得恶心要呕吐，表示已经比较严重了。可以尝试呼吸新鲜空气、吃姜片等方法来缓解胃部的不适。

3、躺下来睡觉。睡觉时人体会自我修复，几个小时的睡眠可以帮助你最终摆脱这些症状。如果依然无效，你需要去看医生了。

4、美国航空航天局的研究表明，可以用电击疗法来治疗晕动症状，估计晕游戏也同样适用。具体方法我不告诉你，不然一不小心让你戒了网瘾。

3DS让人头晕？

以前晕游戏的人多来自PC或家用机游戏玩家，很少听说有人晕掌机的。大概是因为那时掌机游戏的类型、画面、屏幕等等要素都跟家用机有很大不同的缘故。然而现在3DS来了，图像更加逼真，也将有像《生化危机佣兵3D》《塞尔达传说 时之笛》这种视角频繁转换的游戏。所以也许到时候也会出现类似家用机上引发晕动病或恐惧症的情况（如果真是这样那估计到时候NGP更严重）。但3DS还有它独特的一点——裸眼3D屏，在这个游戏界第一次出现的东西面前，很多人开始对它产生质疑。

本文开头提到的《太阳报》做了一个实验，他们让一个人在各种环境下玩3DS，同时对他的血压和脉搏进行监控。结果显示连续玩一个小时后，测试者的眼球开始轻微的震颤，也就是眼珠很快的两边移动。一小时30分后血压开始显著升高。两小时后，测试者开始感觉十分恶心。

看起来3DS有相当严重的问题，仅仅两个小时就能让人感觉恶心。这是真的吗？既然有专家一直在旁边检测，而且《太阳报》也不大可能故意用虚假的数据骗人，所以这应该是真的。只不过当你了解了他们测试的详细过程后就会明白这次实验到底有多大的参考价值：一小时30分开始的血压升高是因为测试者拿着3DS在大街上边走边玩；两小时开始的恶心是因为他坐在行驶的小车上玩。边走边玩和在车上玩，这种事情小朋友都知道需要极力避免才行，这种时候出了问题自然不能归咎于3DS。而眼球的震颤，我在盯着普通电脑屏幕太久后也会出现一两次，我觉得是一种很有意思的体验（不确定对眼睛是否有损害，各位不要故意去尝试啊）。

不理解《太阳报》这么做的目的是什么，想证明3DS不好？或者是想看看在各种不适合游戏的环境下玩3DS对人的影响？或者干脆是砖家叫兽在哗众取宠。这种实验根本没办法指出在正常的游戏环境下3DS的裸眼3D屏幕是否会让人头晕、或者损伤眼部。



《太阳报》的Lee Price测试3DS，各位在家不要模仿。

所以我决定自己做个实验，没有高科技的检测设备，只有我自己的感觉。我端坐在办公桌前，将控制3D景深的滑杆拉到一半的位置（这是我感觉最舒服的位置），然后连续玩了2个小时的《超级街霸4》。除了最终BOSS Seth变态般的强大和不太适合玩格斗游戏的摇杆让我觉得心情沮丧之外，并没有头晕和恶心。所以结论是：适当适量的玩3DS游戏不会导致头晕。

3DS让什么人头晕？

虽然我玩3DS不会头晕，很多人玩3DS也不会头晕，但是仅仅从微博上获得的信息来看，不论国内国外，仍然有不少人声称他们会晕3DS。这是怎么回事呢？难道我们比他们要强大？也许还真是这样。

有些人的眼部有先天性的疾病，他们想要看清3D立体视的画面往往需要花费更多的努力，所以他们的眼睛会很快疲劳，引发头晕。根据资料显示，有差不多11%的中国人立体视觉有这样那样的毛病，美国也有近20万人。患有弱视病的人则根本没办法看出3D效果。另外，如果你双眼视力相差很大的话也难以形成清晰的3D画面，日本著名的游戏人高桥名人就是这样一个例子。有些人的眼睛没问题，但是却有“神经功能障碍”，这些人在玩了3DS或看了3D电影之后也可能出现头晕等症状，严重的甚至几个星期都不会恢复。


高桥名人能1秒按键16下，却没办法体验裸眼3D，你去配副眼镜不行吗？

以上是来自医生的解释，表明晕3DS是个人身体的原因。其实3DS的裸眼3D屏幕也有缺陷，就是所谓的“甜蜜点”。你的眼睛要在屏幕前一定的范围内才能看到正常的3D影像，否则就会出现重影，让你的眼睛失去焦点，这种状况下也容易头晕。这也是为什么说一定要在一个相对稳定的环境中来看3DS画面的缘故。

解决晕3D的方法

如果你的眼睛或精神没有问题，那么就是裸眼3D屏的问题了。尝试保持正常的视角去看屏幕，或者干脆关掉3D显示使用传统的2D来玩。因为视力问题导致的头晕，最好的办法是去配一副合适的眼镜。如果眼部有一些问题，那么就需要及早的治疗了。医生越早干预，眼部功能恢复越好。



虽然3D是3DS的最大卖点，但有时你也会想要关掉3D效果的。

3DS的其他作用

美国眼科协会的伯歇特医生曾公开表示3DS并不会给人的眼睛带来视力减退、内斜视（斗鸡眼）等永久性的损伤。尽管没有足够的证据，有的医生还是担心3DS的3D屏幕会给幼儿的眼部肌肉发育带来一定的影响。人类的立体视觉会在3岁左右发育成熟，所以不要让3岁以下的幼儿看3DS的3D屏幕。我觉得这个还是很容易做到的，任天堂的掌机虽然是以儿童为主要对象，但也不是3岁以下的儿童吧。家长们稍微注意一下就行了。其实任天堂自己更加保守，美国任天堂的总裁雷吉就说过7岁以下的儿童应该尽量避免3D画面。

按照美国眼科协会医生的观点，3DS还可以用来发现儿童的弱视问题。现实世界中有很多要素和细节可以帮助你形成立体视，因此一个患有弱视的人，特别是儿童在平时的生活中很可能没有办法察觉自己的问题，但在一些特定的环境下弱视的缺点就会暴露出来，影响生活。6岁之前治疗弱视是最好的时机，而现在就算是美国这种发达国家，也不是每个学龄前儿童都会去接受综合的眼部检查。各种形式的3D屏幕，包括要戴眼镜的和3DS这种裸眼3D的，其实都没有办法完全的展现大自然中的所有细节。这种不完美反而成了优势，因为失去了这些细节，一些弱视患者会发现他们无法体验3D画面，从而意识到自己的弱视问题。综合各种条件（效果、价格、受欢迎程度等等），3DS无疑是目前最有效的“儿童弱视测试仪”。



另一个NGP

——小记SNK掌机NeoGeo Pocket

文／平射炮

拳皇曾是一个牛逼的游戏，在我朝街机游戏中属于老大哥，96、97、98几乎遍布全国农村、城市、城乡接合处，基本已经普及了。很多人不玩游戏机只玩街机，也知道这家做拳皇和机皇的SNK公司。说到SNK，这家成立于1978年的老厂颇具传奇色彩。1978年川崎英吉注册的Shin Nihon Kikaku（新日本企画）公司是 SNK的前身（前三个字母的缩写）。1986年正式改名为SNK后，无论是其推出的大量脍炙人口的街机游戏（以格斗游戏为代表），还是性能不错的街机硬件基板Neo Geo，在上世纪八九十年代创造了辉煌的成绩，并给游戏史留下了浓厚的一笔。不过命运预料，也许是产品类型单一、质量下降，也可能是内部经营不善，亦或是由于市场不景气等原因，这个曾经和天尊Capcom相提并论的格斗老厂（还记得曾经旷日持久的街霸和拳皇两派之争吧），于2001年10月终于被同是川崎英吉投资的Playmore公司收购，变成了如今偶有作品但很不给力的SNK Playmore。



虽然NGP也是一个砖头机，但早在十多年前的掌机就用摇杆，这点很先进。

街机游戏咱们不提，在SNK几十年的历史里，有一个东西不能被我们这些掌机玩家忘记，它就是NGP掌机。有趣的是，如今这个名称被Sony“剽窃”当作新PSP的开发代号。于是现在的NGP有两个含义，一是Sony的新次世代掌机Next Generation Portable，另一个则是今天要说的SNK掌机Neo Geo Pocket。

NGP性能篇

SNK于1998年底推出Neo Geo Pocket（以下简称NGP），只在日本和香港地区发售，没有现在大家常说的美版和欧版。这是为什么呢？其实不是SNK不重视欧美市场，他们不可能不重视。主要是NGP的首发销量惨淡，比预期差很多，这时SNK做了一件脑残无比的事，大概半年后就将SNK停产了，也就是说NGP还没来得及发售美版和欧版就死了......SNK大概将NGP首发不理想的原因归为硬件性能不够强，于是转年3月（1999年3月），SNK推出改进型版本Neo Geo Pocket Color（以下简称NGPC），再战江湖。

NGP和NGPC的最大区别是屏幕，NGP是黑白屏（8级灰度），NGPC更新为彩色液晶屏（SNK自定的4096色TFT液晶屏）。一个黑白屏，一个彩色屏，有些类似GB和GBC。游戏方面也差不多，NGP可以向上兼容部分NGPC游戏，NGPC可以向下兼容所有的NGP游戏。游戏的存档保存在主机里，有一个16KB的可擦写空间（RAM）用来保存存档文件。现在来看，NGP的硬件指标不值一提，不过续航时间即便放在现在也很强大，使用两个电池大概能玩20小时。NGPC在北美发售时，SNK官方宣布的续航时间号称能达到40小时，相当于GBC的两倍。虽然有水分，但十几二十个小时还是差不多的。续航给力，性能强（当时用16位掌机当宣传噱头），NGPC还有一大优点是价格便宜，美版卖79美元，所以首发还算火爆。当时的外媒这么描述：“由于吸引人的价格和不错的电量，还有相当强大的第一方游戏阵容，这台掌机首发卖得还不错。”当然，我们现在早就耳熟能详，游戏机只是一个平台，即便机能再强，没有游戏软件这种相当于灵魂的东西来支持，寿命也不会长。所以这台缺乏第三方游戏厂商支持，同时遭到任天堂GBC的打

击，和不久后GBA即将上市的压力，NGP很快就没落了，最终销量大约200万台。



NGPC和NGP没什么区别，最大区别就是屏幕变成彩色的了。这个和GB与GBC的关系类似。

2007年我本人在朋友那里玩过NGP，那人是个游戏收藏爱好者，有不少老主机。像NGP这种不算太老的主机很容易就收了颜色不同的几台。游戏我记得当时我试了试拳皇和合金弹头，还有几个比较弱的小游戏。当时已经在玩NDS和PSP了，对这玩意没什么感觉。毕竟2000年前后我玩的是GB和GBC，当时没接触过NGP，所以后来玩也就没有什么怀旧的感动。好吧，既然SNK的NGP早已成为历史的一页，我们就等另一个NGP今年底（或明年）给我们带来惊喜吧。

NGP性能特征

CPU：16位东芝TLCS-900H高速处理器（6.144MHz）
屏幕：分辨率160×152
声效：SN76489声效芯片
颜色：8级灰度
耗电量：0.2w
尺寸：122mm×74mm×26.5mm（长宽高）
重量：约160g（含电池）

NGPC性能特征

CPU：16位东芝TLCS-900H高速处理器，Z80处理声音
RAM：12k（900H），Z80（4k）
ROM：64k（启动ROM）
屏幕：分辨率160×152（256×256虚拟屏幕）
颜色：同屏显示146色，或20级灰度（总4096色）
声效：SN76489声效芯片
卡带容量：最大4MB（32Mb）



以前的掌机由于科技限制，都是这种主机块头特大，但屏幕很小的样子。有意思的是NGPC在屏幕上面标明了屏幕性能，生怕别人不知道似的。

NGP周边篇

大概玩了两年NGP就死了。由于寿命太短，NGP的游戏只有80多款，取消的游戏居然有43款之多。当然周边更是少得可怜。主机包、贴膜这种普通的周边就不说了，其他周边的数量和质量跟别的主机根本没法比。小编找来找去，只发现联机线算是比较有趣的周边。



NGP的游戏卡并没有什么特殊的，不过游戏盒很大很华丽。

NGP上有两种联机线，一是两台NGP之间的联机线，和大家熟悉的GB、GBA的一样，就是一根电缆线，两头是对应NGP接口的插头，功能是让两台NGP主机联机玩游戏。另外还有一种联机线很特殊，是NGP和DC（SEGA公司的那台DreamCast主机）互相联机的电缆线。当时SNK和SEGA进行了密切合作，部分NGP游戏和DC游戏可以进行联机互动。虽然NGP游戏不太多，但能够进行和DC联机的游戏比例还算不少，包括《拳皇R-2》和《拳皇99 梦之对战》《拳皇Evolution》联机（前者为NGP游戏，后者为DC游戏，这里是一个NGP游戏

和两个DC游戏都可以联机）。《SNK vs Capcom 顶尖格斗》和《Capcom vs SNK》。《SNK vs Capcom 卡片战士2加强版》和《Capcom vs SNK》。还有《Cool Cool Jam》和《Cool Cool Toon》。说句题外话，DC的《Cool Cool Toon》是一款色香味俱全的音乐游戏，是小编我个人最爱的DC游戏（没有之一）。



NGP和DC的联机线。可见很早以前游戏公司就像让掌机和家用机进行互动，不过一直没普及起来。最近传闻的Wii2手柄带有高清大屏幕，希望是真的吧。

除了联机线，SNK还在日本推出过无线联机设备，不过出货数量很少，现在已经很难找到了（没错，现在想买NGP主机并不难）。SNK还公布过NGP使用的mp3播放器装置，估计类似GBA的播放君，但由于NGP的寿命太短，这个东西也夭折了。



NGPC的宣传海报，广告语是“给你的生活一些颜色!”，提包中一台NGPC屏幕是彩色的。很不错的海报设计。

后面是部分NGP游戏简介，这些游戏并不全面。如果你想亲自试试，本期光盘中收录了PSP的NGP模拟器，这些游戏全都有。

拳皇R-2

SNK

キング・オブ・ファイターズR-2

1999.3.19



R-1是NGP的拳皇游戏，R-2是NGPC的彩色版本续作。游戏基于拳皇98改制，最后的Boss是卢卡尔。从R-1进化而来，包含了单个角色、组队和联机模式。

泡泡龙Mini

TAITO

パズルボブルミニ

1999.3.26

所谓的泡泡龙“小”版本，游戏内容确实不多，只有三个模式：单人Puzzle，VS电脑和生存模式。单人模式只有10关，另两个模式也比较单调。

NG杯98 增强颜色版

SNK

ネオジオカップ '98 プラス

1999.4.15

SNK自己做的足球游戏，内容很丰富，甚至还有故事模式。比赛时的画面很可爱，画面中球员很大，动作比较丰富，也很流畅。稍有遗憾的是同屏球员较少。

饿狼传说F-CONTACT

SNK

FATAL FURY F-CONTACT

1999.5.27



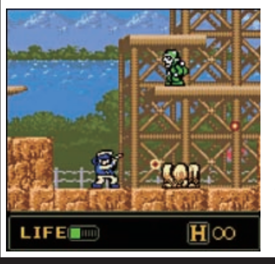
SNK的经典格斗游戏之一，NGPC版有单人和联机对战两个模式，可选角色有11个。熟悉的格斗人物都变成了卡通造型，打起来有模有样的动作很可爱。

合金弹头 第一次任务

SNK

Metal Slug 1ST MISSION

1999.5.27



NGP版由于容量的问题分为第一次任务，第二次任务的版本推出。虽然画面火爆程度上不能和街机比，但游戏继承了合金弹头的风格，武器和各种乘物也一应俱全。

侍魂！2

SNK

サムライスピリッツ! 2

1999.6.10



二代为NGPC彩色版。游戏包含了霸王丸、色、八角泰山、牙神幻十郎、黑子等15个玩家喜闻乐见的角色。形象同样卡通化，而游戏系统保留比较全面。

噗哟噗哟通

TAITO

ぷよぷよ通

1999.7.22



NGP上也有经典的“噗呦噗呦”消气泡游戏，TAITO给NGP很大支持。由于本作对机能的要求不高，虽然没有现在的作品效果华丽，但在NGP上也显得很可爱。

高尔夫大循环赛

SNK

ビッグトーナメントゴルフ

1999.7.29



较为专业的高尔夫游戏，打球画面很漂亮，将球打飞后画面变成空中的俯视视角，更易观察球飞出的位置。高尔夫游戏应该具备的一些要素，本作已经拥有。

下潜警报

サクノス | 1999.8.19

Dive Alert (Becky's Version , Matt's Version)



以驾驶潜艇作战为主题的游戏，按角色不同分为两个版本。过场画面和对话效果很不错，战斗画面则是简单的线条图案。两个版本的可用角色不同，玩法一样。

黑暗武力 生化兵器

SNK | 1999.10.21

ビーストバスター〜闇の生体兵器〜

主角穿梭在类似迷宫的房间里，用能量生化枪干掉指定数量的生化妖怪。画面不错的射击游戏，手感也不错，妖怪的种类很多，摸索不同的打法很有趣。

SNK VS.Capcom卡片战士

SNK | 1999.10.21

SNK VS Capcom : Card Fighters Clash Capcom Version/ SNK Version



SNK和Capcom合作的卡片对战游戏，分为Capcom和SNK两个版本。Capcom版本的卡片是Capcom游戏角色，SNK版本则是SNK角色。两个版本的玩法相同。

电车Go！ 2

TAITO | 1999.10.21

電車でGO!2 ON ネオジオポケット



NGP的《电车GO！2》画面很强大，居然表现出了3D感，而且音效也非常逼真。游戏有街机和原版模式，每个模式包括3个路线，对应不同的难度。

SNK VS.Capcom顶尖格斗

SNK | 1999.12.22

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM

NGP的代表游戏之一，掌机版的SNK VS. Cacpom角色大乱斗！游戏包括了20多个SNK和Capcom格斗游戏角色，无论画面还是操作都很出色，充满了诚意。

SNK 女子格斗

SNK | 2000.1.27

SNK GAL'S FIGHTERS

SNK把自己格斗游戏的当家女角色拿出来，让在一起进行乱斗就是这个游戏。格斗角色清一色都是女的，比如不知火舞、坂崎尤莉、娜可露露、色等。

合金弹头 第二次任务

SNK | 2000.3.9

Metal Slug 2nd MISSION



相当于合金弹头二代，也就是所谓的第二次任务。如果放到现在，也就是资料片，或者DLC的性质。和前作一样，游戏虽小，但很好的继承了合金弹头的风格。

月华剑士特别版

SNK | 2000.3.16

幕末浪漫 月華の剣士 特別編 月に咲く花、散りゆく華

月华剑士也有NGP版，又是SNK的当家大作。本作内容丰富，包括故事模式，幸存模式，时间和练习模式等。可选角色众多，打斗特效华丽。完成度很高的游戏。

秋之回忆 纯 | KID
Memories Off Pure | 2000.4.27



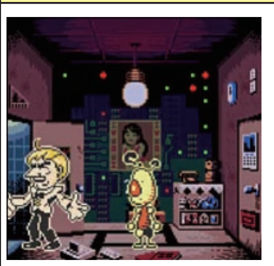
KID公司在NGP上推出了《秋之回忆 纯》，同样是文字恋爱AVG游戏，放在今天看画面很简陋，但是在2000年的掌机游戏能有这种画面已经相当震撼了。

索尼克 口袋大冒险 | SEGA
Sonic Pocket Adventure | 2000.5.25



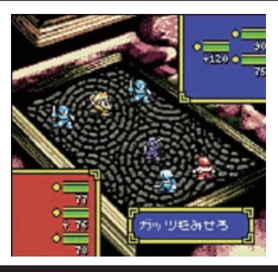
索尼克的复刻，不过包含了新内容，比如3D玩法的吃金币关卡，居然有些类似“颜色”里的要素。本作的速度感稍微慢一些，只能在NGPC上运行，不能在NGP上玩。

加油！NPG君！ | SNK
ガンバレねおぽけくん(仮) | 2000.6.6



一款特别有特色的冒险游戏，从游戏主菜单开始就让玩家摸索玩法。先不说游戏好不好玩，从截图就能看出游戏的美术水平不俗，而且游戏名称很奇怪。

皇家骑士团外传：季诺碧亚王子传奇 | QUEST
伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子 | 2000.6.22



对话风格类似火纹，战斗类似皇家骑士团的战略游戏。当然本作是QUEST制作，类似火纹和皇骑也很正常，游戏的素质也比较有保证吧。

拳皇 格斗乐园 | SNK
THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス | 2000.7.6



以拳皇为主题的大富翁类游戏，可以从4个原创角色中（其实还是有拳皇角色的影子）选择一个进行游戏，目标是看谁收集最多的金币。

SNK VS. Capcom卡片战士2 扩展版 | SNK
SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION | 2000.9.13



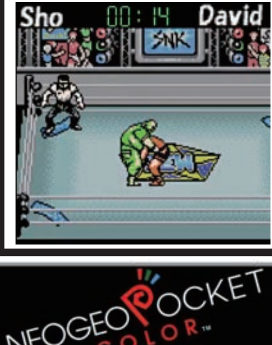
卡片战士的二代作品，包含了更多的卡片，更多的内容和不同的能力等等。其实想怀旧可以看看本作，真想玩的话NDS上也有这个卡片战士。

洛克人对战 | KONAMI
ロックマン バトル&ファイターズ | 2000.7.6



洛克人对战游戏，貌似街机上有，后来就没什么新作了。其实想想就知道，洛克人对战并不是很有意思，本来洛克人的主业就应该是打怪通关嘛。

爆炸职业摔跤 | SNK
ビッグバンプロレス | 2000.11.23



NGP上有大量格斗游戏，基本上都是SNK本家的。这个摔跤游戏也是SNK出品，和那些卡通风格的格斗游戏相比，风格显得很狂野。



Nintendo®

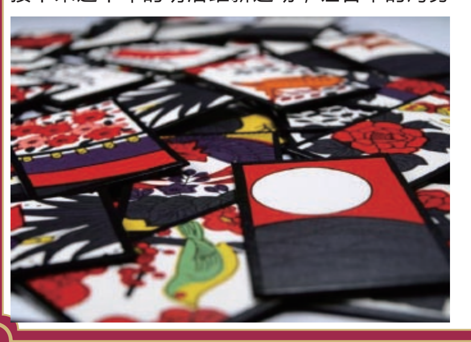
任天堂前传

文/硬核

任天堂是世界上最伟大的游戏公司，正是任天堂奠定了如今主流电视游戏业的基础。很多人干脆直接用“任天堂”三个字来指代电子游戏，就像“可乐”指碳酸饮料、“海尔”指没钱买衣服的小兄弟仍敢于周游世界一样。如果你比较关注游戏业，或许已经了解任天堂作为游戏公司的历史：他们开发出FC给游戏界带来新的希望，后来遭遇索尼帝国的反击战，最近几年又凭借Wii和NDS上演了绝地归来的好戏。但在这之前呢？要了解任天堂这公司从诞生的那一刻开始的历史，最好从更早之前开始说起。

幕末危机

1853年，所谓的“黑船事件”让处于闭关锁国状态的日本被迫向美国开国通商。1858年又和多数西方列强签订了不平等条约，日本的民族独立受到威胁。而这一年的11月22日，正是任天堂创始人——山内房治郎出生的日子。接下来近十年的明治维新运动，让日本的局势一直处于动荡之中。



时局的不稳让日本人变得贫穷，然而西方文化的介入让日本盛行文明开化之风，很多幕府时代传统的规定和风俗被废止。1886年，日本政府正式解除了传统纸牌“花札”的禁令，聪明的山内房治郎看到了这其中的商机。1889年的9月23日，30岁的山内房治郎在京都市下京区的一条不起眼的小街道内创立了叫做“任天堂骨牌”的小作坊，专门生产和贩卖花札。这就是一切的开始。

动荡的时局对山内房治郎来说，与其说是危机，不如说是机遇。

不像是现代任天堂本部光鲜的大楼，这个今天仍在制作纸牌的“山内任天堂”只是一幢三层高的砖石结构的建筑，周遭依然十分宁静。其实这栋楼还是1933年才建起来的，山内最初建立起来







的作坊，据说是旁边的一座两层楼房。不过那栋建筑早已被推倒，现在成了一个停车场。

当时山内房治郎采用传统的制造工艺，使用结香的树皮与粘土混合，干燥后造纸、成型，做成厚重的纸板。接着使用自制的木制印刷器给表面印上图案的轮廓，在使用模具给图案上色。山内房治郎制作的花札还有个特点，其背面会印上“大总统”的图案和文字，以此来表示是他制作的花札，相当于现在的商标。虽写做“大总统”，印制的图案其实是法兰西帝国的皇帝拿破仑。选用拿破仑作为标志，山内房治郎的雄心（或者说是野心）隐约可见。

山内房治郎的花札在京都和大阪等地销售，获得了极高的人气。而且当时在日本民间兴起的赌博风潮，也正好推动了花札的销量。大总统花札无论牌面的色彩光泽，还是出牌时击打桌面的声音都符合日本人极致的审美，专业的赌徒也对其质量十分满意。可能是因为高级花札的市场饱和等原因，在公司开创后不久曾有一段时间大总统花札的销量大跌。为了挽救公司，山内房治郎想出了制作价格便宜的中低端花札的办法，也就是后来的“天狗”和“花之都”，天狗花札更是一度成为花札的代名词。所以任天堂骨牌的花札利润开始不断的增长。

仔细推敲一下不难发现，天狗、花之都、大总统三者暗指的其实是天、地、人。看来山内房治郎审美观也符合平衡、和谐这种典型的东方标准。

最初几年的成就并没有让山内房治郎满足，他继续审时度势，寻求事业上更大的发展。1905年，西方的扑克牌开始传入日本。2年后，任天堂骨牌就开始制作扑克牌了，这是当时日本国内首次生产自己的扑克牌。与此同时，山内房治郎开始积极探索扩大销售范围的途径，一家叫做“日本专卖公社”的公司引起了山内房治郎的注意。日本专卖公社是家烟草企业，他们拥有遍及全日本的流通、销售网络。而用来装烟草的箱子跟装花札和扑克牌的箱子差不多大小，同时常用花札的各种赌博场也是烟民聚集的地方。看懂这一切的山内房治郎开始和日本专卖公社合作，利用他们的网络将任天堂骨牌的花札销往全国各地。很快，任天堂骨牌成为了日本最大的卡牌公司。

黑社会的进攻

山内房治郎的成功，其实和日本的黑社会势力有着千丝万缕的联系。现在的任天堂人似乎都不愿去提及这一点，他们更倾向于“白手起家”这样的说法。但是如果没有赌博的盛行，也就没有任天堂骨牌的成功。赌博在当时的日本仍属于非法，而敢于对抗政府经营赌博场所的只有强大的黑社会势力。

黑社会“进攻”的其实是政府的各项法规和禁令，山内房治郎就是“军火商”。

花札禁令解除之后，在黑势力的推波助澜下，用花札赌博的情况得以盛行。现在日语的黑社会一词“ヤクザ”的词源一说就是来自花札，后来又用来形容那些玩花札赌输了的人——“废物”、“没用的人”，可见花札跟日本的黑社会有着很深的渊源。

任天堂的发源地京都市下京区正是暴力团体“会津小铁会”的总部所在，这个创立于1868年的黑社会组织在京都地区有着最长的历史和最强大的势力，如今已是六代目（会长马场美次因为涉嫌金融诈骗于2009年被逮捕）。会津小铁会的创始人上坂仙吉是一个臭名昭著的剑客和赌徒，任天堂骨牌诞生的时候正是他经营着会津小铁会的时期。如果说山内房治郎跟黑社会有联系，一点也不让人吃惊。



虽然我们不能把日本赌博风气的盛行归罪于任天堂，但当时日本的黑社会势力多使用任天堂骨牌生产的花札来赌钱也是毋庸置疑的。那时候周围到处都是赌徒和骗子，他们都是任天堂的潜在客户。

任天堂与日本黑社会除了金钱利益这些表面的联系，还能往更深的层次上去寻找，比如“任天堂”这个名称。现代任天堂的官方历史记录上有这么一句话——“人生的前途莫测，运听由天，手上的工作要全力的去做。”这有点“尽人事以听天命””的意思。日本作家高桥健二所著的《任天堂商法的秘密》一书中提到了任天堂三代目社长山内溥对社名的理解。

“虽然有俗话说尽人事听天命，然则人事并不可尽。尽力做好能做的，不管之后结果怎样都会感到满足。可一旦很多时候事情做砸了又会产生‘要是当初这样就好了’，‘如果那时候走这一步就好了’之类的反省。

所以，无论事前如何去尽人事，事后人也无法用听天命的这种心态去对待。所以关于任天堂名称的由来，我觉得不是‘尽人事听天命’，而只是单纯的‘听天由命’而已。”

跟黑社会无关？别忘了这只是现代任天堂人的理解。对于山内房治郎选用“任天堂”这三个字的真正缘由，现在已经无从考证了。只是多种其他的说法都能跟日本的黑社会联系上。

在当时的京都，离任天堂发源地不远的东福寺西，还有着另外一家老字号花札屋“大石天狗堂”。天狗堂（Tengudo），再联想到任天堂生产的天狗花札，这个日本的妖怪似乎跟花札有着不解之缘。其实在日语中，花札的“花”跟“鼻子”的发音都是はな（ha na）。在花札被禁的江户时代，大石天狗堂一直在秘密制作花札。想买花札的顾客来了不敢明说，而是用手摸鼻子做暗号，掌柜也能心领神会。天狗的特征就是有着长长的鼻子，正好用来象征花札。这一暗号到了明治时代，又被赌徒们用来互相联络聚赌。所以山内房治郎一方面向百年老店致敬，一方面又用天狗的名在各赌场中给自己做广告，这是其中一种说法。



还有一种说法就是所谓的“任侠道”（Ninkyodo）。任侠道又写作仁侠道，是被日本黑社会所推崇的一种重义理和人情的精神，一种锄强扶弱的男人的气质。日本的黑社会并不认为自己是犯罪团体，而是“任侠团体”。他们经营的赌场对花札质量要求很高，而山内房治郎制作

的花札正好符合他们的标准。所以在任天堂创立初期，黑道的赌场大量购入他们生产的纸牌。山内房治郎为了表示感谢，就用任侠道中的“任”来给公司命名。

回过头来看看山内溥所说的“听天由命”的说法，这可能是山内房治郎对赌博的一种究极的领悟。另外，对于地震、战乱等天灾人祸已经司空见惯的京都人来说，“听天由命”也是几代人慢慢形成的一种生活哲学。

“听天由命”、“天狗堂”、“任侠道”，三种说法似乎已经完整的体现了“任天堂”三个字的由来。我在写作本文时参考了一篇美国人写的任天堂历史，他对“堂”字也作了重点的解释，不过我想中国人肯定更容易理解。就像我们的“同仁堂”、“九芝堂”等等老字号一样，堂表示的仅仅一种场所，之所以这么叫因为显得有格调，能提升品味。比如说卖面的餐厅可以叫“荞麦屋”，能上QQ的网吧可以叫“聊斋”，卖处理品的小店可以叫“简朴寨”......

任天堂作为卡牌企业一直持续到上世纪60年代，而这期间他们跟黑社会的关系一直没断。Gameboy之父横井军平1965年刚进任天堂时的第一份工作就是检查生产花札的机器，他曾回忆说：“因为这些花札多用来赌博，所以我的工作非常重要。”这是因为如果生产出来的花札品质不够好，就容易让人出老千。他还说“经常有黑道上的人气冲冲的来到任天堂。”看来是有人用这些不完美的花札赌钱赌输了。



山内溥的反击

1929年的时候，山内房治郎功成身退。因为没有儿子，他将社长的位置传给了上门女婿山内积良（原姓金田）。山内积良除了掌管家业之外，还热衷于地产等其他行业。他在1933年的时候将任天堂骨牌建成了合资公司，改名山内任天堂，同时搬进了前文提到的那幢小楼。后来他又创建了“丸福”子公司，专门负责任天堂各种卡牌的批发销售。现在丸福株式会社已经不存在了，但在任天堂制作的花札包装上依然能看到“一个圈套着福字”的标志。



任天堂在山内积良的经营下继续蒸蒸日上，然而真正给任天堂来带巨大改变的是他的孙子山内溥。山内溥出生于1927年，原名山内博。他是山内家三代以来的第一个男孩，因为他的父亲跟他的爷爷一样，也是山内家的入赘女婿。作为当时典型的富二代，又是家族企业的继承人，山内溥在爷爷奶奶的呵护下成长（因为父母离婚了，由祖父母抚养），可说是一帆风顺。即使是在二战中日本最困难的时刻，一般人连肚子都无法填饱，他却可以吃到米饭，到了征兵的年纪时又正好赶上日本战败。不用上战场的山内溥进入东京早稻田大学法学部学习。

这种无忧无虑的生活并没有持续多久，有一天山内溥突然被召回京都，他的爷爷中风病危。22岁的山内溥不得不退学，接管家业——已有百人规模的山内任天堂卡牌公司。虽然是家族企业，但让这么一个年轻人执掌大权，山内任天堂的社员们多少会有些质疑的声音。他在祖父的病床边就说过“在任天堂工作的山内家成员只要我一个就够了”这样的话，结果导致其他山内家的兄弟们不得不离开公司。2年后他又将公司名称改为“任天堂纸牌”，本部转移到了东京高松町，采用现代化的工艺来批量生产纸牌，同时将大部分老职员以“思想保守不适应公司发展”为由开除。其实也怨不得社员们有情绪，山内溥的做法的确是相当的激进。

也正是山内溥这种快人一步的决断力和乐观主义的精神，保持了任天堂的发展速度。他们率先采用塑料作为原料来生产扑克，结果给人一种非常高级的感觉而大卖。又跟美国迪士尼签约合作，将米老鼠等卡通形象印在扑克上，结果引来



无数少年儿童的追捧。甚至将类似于《扑克游戏规则指南》之类的书籍跟扑克牌同捆发售，也大受欢迎。后来有人分析，任天堂在那个时候就已经知道了将硬件（卡牌等）和软件（攻略书等）一起销售的重要性。

1956年，山内溥到美国去考察当时世界最大的扑克牌企业“美国纸牌公司”，结果发现所谓的“世界最大”也只不过是一个中小企业的规模而已。这一次美国之行让山内溥大受打击，也让他明白了纸牌业规模太小，根本无法满足任天堂的发展需要。终于，山内溥决定要脱离纸牌路线，开始了一系列新的探索。后来的事实也证明了他这一决定是正确的，1964年东京奥运会后，经济的回落以及扑克市场的饱和让任天堂的纸牌效益滑落到了最低点。

任天堂的第一次尝试就是——情爱旅店。由于一般日本家庭居住空间小，个人隐私很难得到保障，所以这种旅店是非常受欢迎的。接着是一家叫做ダイヤタクシー的出租车公司。搭乘任天堂的出租车去任天堂的情爱旅店享受鱼水之欢，这简直就是绝配，但是两者都没有能够持续下去。当地的报纸曾做过这样的报道：“也许对于山内来说，开这间旅店的唯一好处就是他和伴侣来开房的时候不用给钱了，这也算是给他省了一大笔钱。”为了不让你错过这段报道中的讽刺意味，请允许我强调“省了一大笔钱”这几个字——去一次旅店的费用算不上高，Just you know why……

接下来速食面、圆珠笔、婴儿摇篮、相片影音之类的似乎完全不相干的东西任天堂都在尝试。这似乎也体现出山内溥在年轻时一种冲劲，还有他对曾祖父山内房治郎经营哲学的理解。也正好应证了他名字中“博”的含义，据说这是当年祖父母给取的名字，意在让他继承花札这个跟赌博有关的家业。当时的他绝对是个赌徒，并不是玩花札赌小钱，而是为了发展在赌家业。50岁时，他才将名字中的“博”字改成“溥”。有人说这个字是取自中国《诗经》中的诗句“溥天之下，莫非王土；率土之滨，莫非王臣”，暗示自己要亲自打造娱乐界第一大帝国的决心。具体是不是这样，只有山内溥自己知道，因为他对外宣称的理由是“电话簿中叫山内博的人太多了”。

在通过了多次投资失败之后，年轻的山内溥终于察觉到了“企业要注意积累经验和技术”的重要性。任天堂最初的产品花札、纸牌、扑克等等都属于娱乐产品，既然其他行业做不下去，那么就不如将资金集中起来，全力发展任天堂的老本行——各种娱乐产品。

山内溥开始对这个曾经让他绝望的行业发动“反击”。

一百多年的历史，山内家族三代人的努力，让任天堂比其他任何一家游戏公司都具有更深的文化底蕴。现在的任天堂已经彻底脱离了家族企业的经营模式，希望这种顺应时代潮流的改革能让他们走得更远，也希望山内房治郎的“任天堂骨牌”永远让人记住。







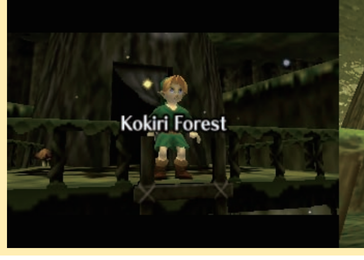
→游戏标题画面，左侧的N64版画面明显偏黑，颜色不如3DS版艳丽。LOGO上的火焰效果N64版也差一些。



林克从床上醒来，左侧N64版墙壁贴图粗糙的效果确实很像树木，不过不美观。右侧3DS版的林克太美了。

有图有真相！《塞尔达传说

3DS首发不是很理想，但赶上地震没办法，3、4月份的游戏都延期了，对3DS主机的销量造成影响也是很正常的现象。还有个原因是这次老任照顾第三方，把自己的大作都压着慢慢发售，给第三方让路。距离咱们比较近的大作是《塞尔达传说 时之笛3D》，日版发售日期是6月16日，美版是6月19日。这个游戏就不用说了，目前3DS没游戏玩，本作自然就成了必买的游戏。不仅国内3DS玩家们等的眼都绿了，老外也都等不及了。国外资深游戏论





出门来到村子里，无论是游戏视角，还是人物模型，3D质感，画面细节，3DS版都强化了很多。



骑马的画面真帅气。左侧N64版骑马比赛的视角是游戏视角，说实话画面已经很不错。右侧3DS版画面更赞。



来看看场景中NPC角色吧。远景中3DS的人物也能看清细节，而且画面颜色和细节非常漂亮，场景中的物品也多。



这个就明显了。3DS版中林克和精灵mm的表情更加好看，当然3DS的人物重做了，身体比例也比N64版好看。

时之笛3D》和N64版对比

坛neogaf上一堆有爱又有时间的老外根据老任放出的3DS游戏画面，然后用N64模拟器截图，对比了3DS版《塞尔达传说 时之笛3D》和N64的原版《塞尔达传说 时之笛》的区别。看看这些图吧，你就会发现为什么大家这么期待3DS版了。需要说明的是，这些图只是对比两个版本的效果差异，对游戏内容不做比较。由于时间的因素，科技的进步，画面进化几乎是肯定的，你可别说小编是N64黑哦。有图有真相。（左图为N64版，右图为3DS版）

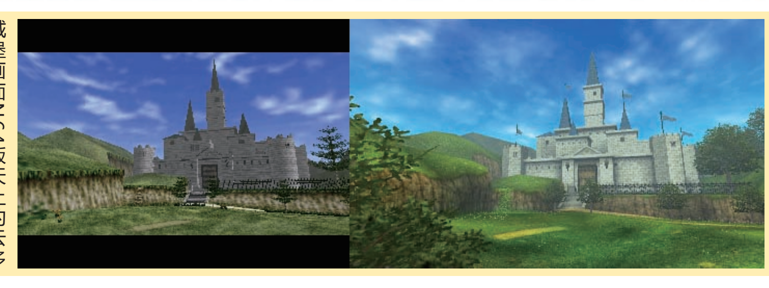


这个场景类似上面第一个，较远距离的视角，3DS版人物细节更加清晰，而且场景中的东西比N64版多了很多。





这组画面对比简直不像一个游戏。右侧的3DS版人物漂亮，颜色丰富，而且用了很帅气的视角。N64版则平淡无奇。

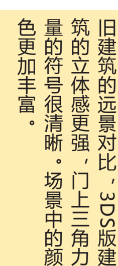


城堡画面N64版天上的云多一多些，3DS版地上的树（树叶）多一些。另外N64版过场画面上下会出黑边。





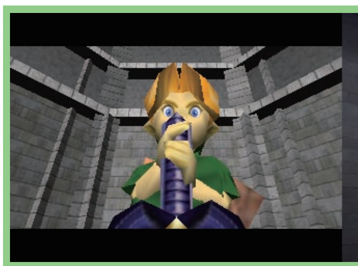
近距离围观，3DS版城堡的细节更加丰富，墙壁有了立体感，不再是灰不溜秋的贴图，墙上的藤蔓也增加了美感。

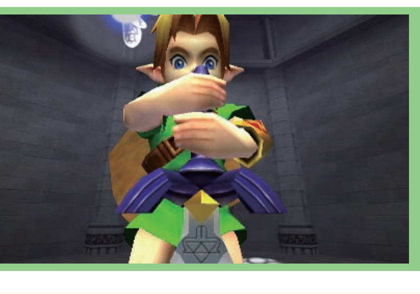






旧建筑的远景对比，3DS版建筑的立体感更强，门上三角力量的符号很清晰。场景中的颜色更加丰富。



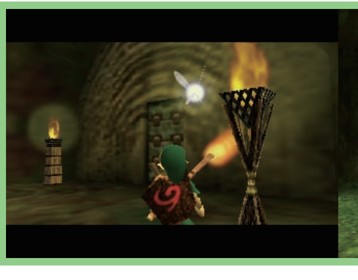


这个场景的变化非常明显，N64版墙壁上一条条的砖块影响了视觉效果，而3DS版把镜头集中在前面拔剑的林克。



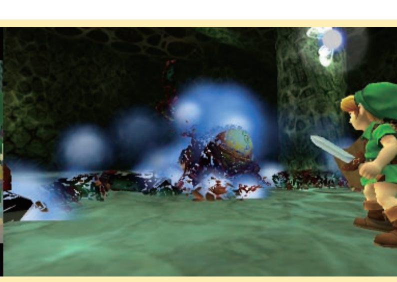


右侧3DS版有了空气感，近景和远景的效果不同，远处朦胧一些，效果很迷人。右下水面的效果提升也很明显。





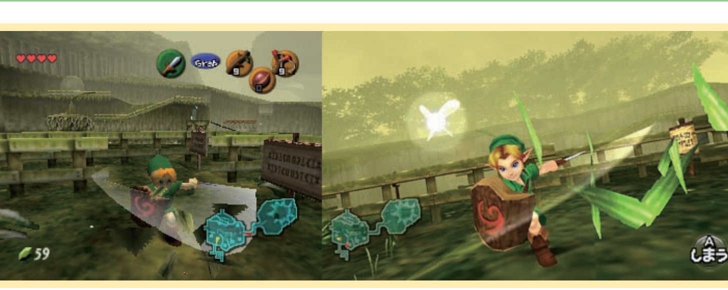
最后一页来看看洞穴和战斗画面吧。看到这个画面很有想玩的冲动啊。效果对比一目了然，3DS版光源效果更出色。

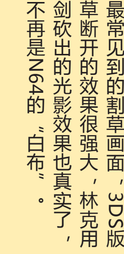


从图上看不到太大区别，但视角明显是3DS更加开阔，真实16:9的屏幕对游戏体验有很大的影响。



战斗画面对比，N64版还是灰蒙蒙的感觉，3DS版亮丽很多，攻击发出的光源很明显，蜘蛛网的效果也很赞。





最常见到的割草画面，3DS版草断开的效果很强大，林克用剑砍出的光影效果也真实了，不再是N64的“白布”。



3DS在视角方面下了很大功夫，同一个画面3DS版视角更舒服，当然怪物啊、墙壁啊、光影啊的细节同样强了很多。



3DStribe!!

主持：剑纹

第2回

3DS部落

关于3DS主机和作品的种种情报

新周边 超给力的自定3DS主机颜色服务

只要功夫深，行行出状元。日本一家叫Deza Egg的公司搞了一个服务就符合这个特点。他们不做主机包，也不搞贴膜，而是发现了新市场。不少人抱怨3DS主机首发版本的颜色太少，于是他们切入这个市场，推出了3DS主机喷色业务。

他们使用高级涂料和接近任天堂官方制品的工艺，对3DS主机外壳进行喷漆加工。目前有6种颜色可选。从图上可以看出效果相当赞，不过价格也赞，单独喷色都要19980日元（约合人民币1600元），不知道他们用的什么材料，快赶上一台3DS了。而买一个喷好颜色的3DS主机则高达44980日元（约合人民币3595元）。



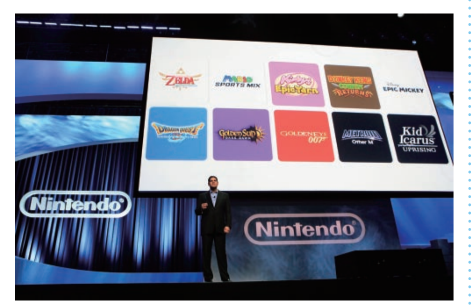




你没看错，上面的价格确实很震撼。虽然效果不错，有“以假乱真”的感觉，但价格太坑爹了。小编除了流口水，没别的想法了。做到这里的目的是，给大家看看其他颜色的3DS，然后期待老任出新颜色吧。

看展会 任天堂E3发布会确定

最近任天堂开始给媒体发2011年E3游戏展的邀请函，已经确定发布会的时间为当地时间6月7日早上9点召开（北京时间6月8日0点）。就像去年一样，展前发布会的地点选在美国洛杉矶的诺基亚剧院。除了任天堂北美老板雷吉（Reggie Fils-Aime）肯定会出场外，还可以期待一下岩田聪的出场，宫本茂应该也会来。毕竟这次E3对任天堂来说至关重要，前有3DS的强力宣传，后有Wii2（Project Cafe）的正式公布，所以老任必然特别重视。对任饭来说，本届E3很有看点。



看展会 有点H的爽快动作游戏

MMV公布了一款“有点H的爽快动作游戏”，名称叫《闪乱神乐：少女们的真影》（閃乱カグラ-少女達の真影-）。游戏企划是高木谦一郎，此人的作品有点H的《一骑当千》；人设是八重南，此人画过不少H图；剧本比较强，是负责《大神传》的北岛行。游戏玩法是动作过关，可以选择5个角色，途中进行切换，利用不同特点过关。

亮点来了！满足特定条件就会出现mm身体某些部位的特写，比如激情乳摇、屁屁乱舞、服装崩坏等，用3D看效果是前所未有的体验啊。而且还有更换服装和饰品系统，满足玩家各种YY。



↑→这次3DS新作太给力了，这种限制的游戏老任也不管了？

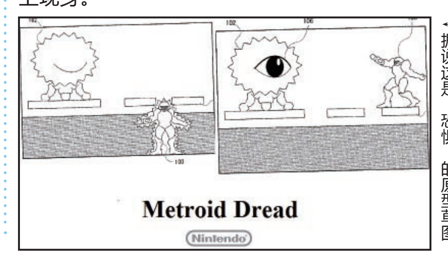
考证 传说中的《银河战士恐惧》



第一次提到《银河战士 恐惧》（Metroid Dread）这款游戏的是2005年的某期《Game Informer》杂志。随后有人在任天堂的某名单上发现了这个游戏的名称，平台是NDS。不过，《银河战士 恐惧》一直笼罩着神秘色彩，任天堂一直没公布任何关于这个游戏的官方声明和宣传资料。

直到去年，任天堂的坂本贺勇确认这款游戏正由任天堂内部的第一小队开发，其中包括大量“任天堂研究和工程部”的GBA版银河战士的开发人员，就是之前开发过《银河战士：融合》和《银河战士：零点任务》那些人。《银河战士 恐惧》被设定为R&D1部门的正统银河战士作品，然后坂本贺勇就没有透露其他内容，只是说希望自己的小组能够在未来完成这个计划。

另一个有趣的细节是，银河战士游戏的新总监是Takehiko Hosokawa。他在《银河战士：零点任务》之后就消失了，直到Wii版最新作《银河战士：另一个M》才出现，担任这款游戏的总监。有人猜测，此人消失的这段时间正是在开发没有公开的银河战士作品，也就是神秘的《银河战士 恐惧》。最后，剑纹作为一个核心“米特罗德”饭，衷心期待这款传说中回归2D经典解密类型的《银河战士 恐惧》某一天能在3DS上现身。



←据说这是“恐惧”的原型草图。

固定栏目◆各种内容的固定栏目，固定的事件和人物访谈内容

参考消息 近期3DS新游戏购买可行性研究

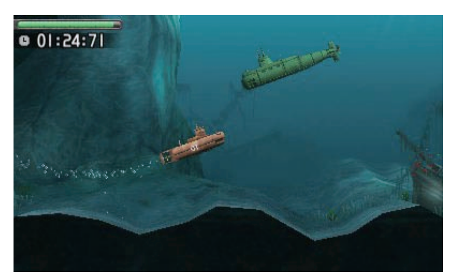
地震影响，游戏纷纷延期，结果3DS最倒霉，首发不顺利。毕竟3DS是新主机，新游戏延期了，没有老游戏可以玩，谁会去买主机啊，还不如先持币观望。这下老任也着急了，4月26日的财政总结上，岩田聪给大家鼓劲，表示接下来3DS大作纷纷上场，让你们玩不过来；任天堂神级别的制作人宫本茂亲自周游欧洲，给3DS做宣传。好吧，下面是5，6月份的3DS游戏，3DS确实开始发力了，大家可以按需购买。还在持币代购3DS的也可以看看，这些游戏中如果有你感兴趣的，本着早买早享受的原则，差不多就入手吧。

游戏名称	原名	发售日期
钢铁机师	Steel Dive	5月12日
动物圣地：建造动物园	アニマルリゾート 動物園をつくろう!!	5月19日
死或生：维度	DEAD OR ALIVE Dimensions	5月19日
幽灵行动 影子战争	Ghost Recon Shadow Wars	5月19日
海贼王 无限航行SP	One Piece Unlimited Cruise SP	5月26日
生化危机 雇佣兵 3D	Resident Evil The Mercenaries 3D	6月2日
塞尔达传说时之笛3D	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	6月16日

钢铁机师

本作由于地震延期了一次，新的发售日期是5月12日。当你看到本期新迷的时候，应该已经玩到了。

本作的开发时间很长，又是挂着宫本茂大神响当当的牌子，按理说素质比较有保证。不过啊，这游戏的类型比较复古，一下下的触屏操作又慢吞吞的，对于如今吃惯了快餐、野味、重口味的人也许不适应。另一个缺点是游戏太短，所以欧美那边评价不是很高。有老美评价道：“游戏还可以，只是缺乏深度。如果你能给它一个机会，也许会被玩法迷住，从而认真控制潜艇的每一步，认真发射每一颗导弹。虽然这个游戏的概念和设计还不错，但是它不值40美元。如果你的想法特别，又比较有耐心，可以试试这游戏。但是假如你非想看到火爆的效果，还是把钱花在别的游戏上吧。”



↑潜艇移动是这种模式，发射弹道可以用主视角模式。

建造动物园

某纹今年3月去北京动物园玩，看到了猴子（非PG老编）、老虎、熊猫、长颈鹿，还有各种外来动物，唯独没找到神兽草泥马。五一放假这天，某袋也去了北京动物园。下午回来，在编辑部拿着手机跟某纹炫耀草泥马的玉照。某纹表面淡定，心里暗想等过了假期旅游高峰期，找时间再去一次，然后看一天草泥马，把损失补回来。

话说动物园里除了动物，什么东西最多呢？明显是小孩子和一起去的家长。哪有孩子不喜欢动物啊，哪有家长不喜欢孩子开阔眼界啊。像某纹这种闲得蛋疼，但美其名曰先给自己的孩子探探路，然后一心只想看草泥马的毕竟是少数。而游戏厂商比猴子都精，在3DS上做了个远离暴力、回顾自然的《动物园》。你说，假如你的孩子求你买这游戏，你不给买？



死或生 维度

由于尺度问题，死或生系列（DOA）一直和美国评审机构ESRB斗智斗勇。几乎每代DOA都会被ESRB给予低速评价，然后给个M评级，限制部分玩家购买。游戏评为高年龄级别不是好事，有很多店铺是不能卖的，所以厂商妥协

2010年5月，6月

的办法是修改游戏内容，比如降低暴露尺度、减少血腥成分、删除争议内容等等。

PSP的《DOA 天堂》曾被ESRB评价为“游戏中包含低俗内容，一款女同性恋倾向的游戏”。那么多美女明显是给男人YY的，为啥说是女同性恋呢？因为这游戏中没有男人出现……话说3DS版DOA新作也由于地震延期了一次，5月19日发售。有趣的是延期之前，日本游戏杂志大佬Fami通已经给了点评分数，获得了36分的白金殿堂。评价说游戏很赞，看宣传视频也确实很赞。所以不怕低俗的新迷读者朋友们，我朝没有神马分级制度，咱们抱着批判的态度尽情的玩吧。



幽灵行动 影子战争

Ubisoft打算趁这次3DS发售崛起，一下子制作了好多款游戏，跟着3DS首发。但是Ubisoft的水平大家都明白，常年处在高不成低不就的尴尬地位，旗下有几个当红的大作还在发挥品牌作用，比如《分裂细胞》《刺客信条》，《波斯王子》也算一个，还有《幽灵行动》。3DS首发的《分裂细胞》是复刻，《幽灵行动》则完全变了样，变成模拟战略游戏，也就是这个《幽灵行动 影子战争》。

《幽灵行动 影子战争》是美版的首发游戏，日版5月19日才出。按照老外的说法，Ubisoft众多首发游戏中，只有这个游戏给力。按照“高分信媒体，低分信自己”的原则，想买日版的乃们自己看着办。玩到本作的老外说：“假如你仔细玩，战役模式都能玩20多个小时，挑战关也能玩这么长时间。尽管多人玩法让人失望，角色设计又很陈旧，有些任务有

小知识 是谁制造了3DS



任天堂三位老大级别的人物，从左到右分别是：杉野键一、梅津隆二、绀野秀树。背对着咱们的是岩田聪社长。

2008年夏天，绀野秀树作为3DS的制作人开始了工作。他的代表作是《马里奥赛车》和《任天狗》，当然3DS版也是由他负责开发。绀野秀树曾透露，在Wii版《马里奥赛车Wii》完成后不久，宫本茂就来找他讨论开发“DSi Sound”的事情。等DSi Sound开发完成之后，宫本茂又来找他，这次让他负责3DS的开发。

绀野秀树说，虽然他个人对硬件挺感兴趣，但这是他第一次真正参与硬件设计工作。就像之前的主机一样，3DS的开发也是由任天堂内部的“任天堂研究和工程部”（Nintendo Research and Engineering，简称任天堂R&E）负责开发。这个部门在GBC时代成立，头儿是杉野键一。此人之前开发了包括VB在内的大量任天堂主机，比如GBA、NDS、DSL和DSi等。

刚开始讨论开发3D掌机时，杉野键一特别反对，因为当年VB的失败给他留下了心理阴影。不过当他看到绀野秀树用Wii演示的《马里奥赛车》裸眼3D DEMO时，他的恐惧消失了。梅津隆二是3DS开发项目的另一个总监，他说当时看到用立体LCD液晶屏显示裸眼3D也震惊了。于是这几个人开始了3DS的开发。



↑DSi Sound就是那个在DSi和DSiLL中都集成了的，图标是一个鹦鹉的程序，可以录音和简单编辑。

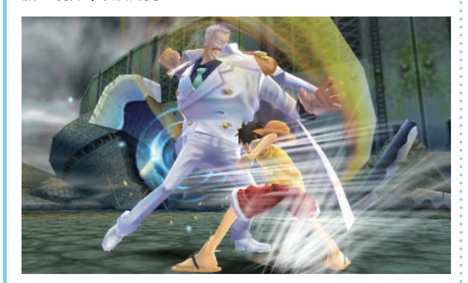
些重复，但是‘影子战争’的战略玩法绝对好玩，绝对值得推荐给任何喜欢回合制战略游戏的骨灰玩家。妈的，这游戏也绝对值得推荐给买3DS时顺便买个首发游戏的人。只是别让游戏的名称骗了你。”



海贼王 无限航行SP

Wii上有两个OP游戏，被很多OP饭评为史上完成度最高的OP游戏，第一章叫“波浪中的秘宝”，第二章叫“觉醒的勇者”。合并到3DS上就成了这个“无限航行SP”。“无限航行SP”不仅包含了Wii版两部作品的内容，还增加了很多新内容和新角色，厂商号称本作的游戏时间能超过50小时。另外据说本作可以和电影《海贼王3D电影版2011：追寻草帽》进行联动，按照电影院给的宣传单上的地图进行探险，可以在游戏中开启一个特殊的分支事件。挺有才的创意。

其实如果对以前的Wii版有所了解，再看看放出的3DS版宣传视频和画面，基本上买这个游戏就不用犹豫了。



生化危机 雇佣兵3D

从《生化危机5》里面分离出来的“雇佣兵”模式，单独做成游戏就是3DS的这个《生化危机 雇佣兵》。游戏没有故事模式，玩法仅仅是限时杀敌，目标是生存下来。共有6个可选角色，他们的性能不同，比如克莱尔动作敏捷；克里斯威力大；克劳萨擅长火箭发射筒这类重武器，并且擅长近身小刀攻击；汉克属于性能平衡的角色。另外还能自定义角色，比如选择角色技能和升级，这些类似RPG游戏的感觉。游戏支持双人面对面联机合作，也可以WiFi合作。

游戏的基本情况就是这样。有条件联机强烈推荐，没条件联机就不推荐了。



塞尔达传说 时之笛 3D

N64版的加强移植，很多人等的眼都绿了。最近有传闻说塞尔达日版首批出货最多不到15万套，预约情况很火爆，首发想买这个游戏将非常困难。到时候看情况吧。





↑这种程度的画面加强已经很感动了，毕竟老任不是玩画面的。

NGP情报站 Vol.02

NGP（代号）发售前的信息汇总

NGP Station

NGP价格：Jack Tretton Vs.福冈智

今年1月底SCE公布了下一代PSP，也就是代号NGP。不过定价和上市时间都没有确定，SCE只是说NGP会在今年上市，没有确定是不是全球同步上市。索尼的工厂在地震中有损失，大家都想知道对NGP会造成多大影响。

最初是SCE美国老板Jack Tretton接受Engadget网站的采访，他说了NGP发售时间的安排："我觉得我们的目标还是年底发售，当然需要产量跟上去才行。你们希望全球同时发售。不得不说，我们的这个第六台主机（指NGP），可能非常难保证同一天搞全球发售。所以这只是一个目标而已，真实情况谁都难说。我觉得我们的目标是，2011年圣诞假期至少在一个地方搞NGP发售。"地震后Jack Tretton接受Bloomberg网站的采访，又说到NGP的发售时间，"可能'2011年圣诞假期至少在一个地方搞NGP发售'这个说法已经没意义了。"他这么说明显是暗示受地震影响，NGP可能会延期，已经不能保证年底在任何一个地区的发售了。

有意思的来了。几天后日本著名媒体日经新闻报道了SCE日本发言人福冈智的声明，他表示Bloomberg的报道是错误的。福冈智说："到目前为止，NGP的发售计划没有受到地震影响。"

Jack Tretton和福冈智的言论存在矛盾，谁也搞不清楚SCE对NGP发售情况的安排，不过十几天后这事已经不重要了，因为SCE遭到了比地震和海啸更沉重打击——PSN的7700万帐号泄漏事件，截稿前SCE还没有搞定这个危机。如果说福冈智说的是真的，地震没有对NGP发售造型影响，那么PSN泄漏事件就难说了。因为这件事对整个索尼公司都是一大解难。



←地震受灾和PSN泄漏事件，SCE这次如何应对？作为掌机迷，只希望NGP计划大丈夫吧。

NGP特殊摄像头游戏功能泄漏

NGP的DEMO演示比较少见游戏，基本围绕画面引擎和AR技术。最近有传闻称，SCE大作《抵抗》和《神秘海域》将实现特殊的摄像头玩法。



了解神机的新迷读者应该知道《抵抗》这个FPS游戏，已经推出了两代。在这种游戏中，你干掉敌人或者来到武器补给点，地上有一把枪可以捡，正常情况都是按某个键捡枪。而在NGP版《抵抗》中，你需要把手放在NGP摄像头下面，作出捡枪的晃动动作，游戏中就可以捡起枪。相当于游戏+真实体感+AR游戏三者结合，而体感和AR游戏只是一小部分，创意相当给力。

在《神秘海域》中摄像头的用法更神奇，当你来到一个需要光的地方，你需要把NGP摄像头对准一些光亮，比如太阳，才能获得游戏中的光亮。不过目前这些功能还是传闻，期待下个月E3上NGP的震撼演出吧。

把猫猫狗狗分成不同的阵营，这就是

任天狗（猫）

同一个游戏 Vol. 2

本栏目并非怀旧，也不是新作介绍，而是新旧交替。



狗是人类的好朋友，也是猴子的好朋友。因为PG老编猴子跟我说：“我要是不喜欢狗，就不会强调责任心的问题。”的确，如果你想养狗，在狗狗给你带来快乐的同时，你也要负起照顾它的责任，否则就不要养……或者来游戏机上养虚拟的狗。任天堂在NDS上出品的《任天狗》就是很好的选择。但是《任天狗》的版本奇多无比，算上犬种的不同、地区的不同，再加上一些特殊版本以及3DS最新作《任天狗猫》，一共是11种（只算主流地区版本）。怎么知道应该玩哪一个？ 文/硬核

日版（NDS，三个版本）

《任天狗》最早是在日本推出的三个版本。实际上三个版本都包含有全部的16种狗，只是最开始只能选择5种而已，之后的狗可以通过获得点数或跟其他人交换获得。任天堂之所以要分成三个版本推出，目的在于让大家选择自己喜欢的狗的版本，从而可以在游戏一开始就能养它。这三个版本的初始狗种类分别是：

Nintendogs 柴&フレンズ

任天狗　柴犬和朋友们

柴犬：原产日本的小狗，在日本极受欢迎。
喜乐蒂牧羊犬：又称为迷你牧羊犬，原产于英国。
玩具贵宾犬：智力相当高的犬种。
潘布鲁克威尔士柯基犬：短腿短尾的畜牧犬。
迷你品犬：来自德国的小猎犬。



Nintendogs ダックス&フレンズ

任天狗　腊肠犬和朋友们

迷你腊肠犬：来自德国的小猎犬，身子很长。
德国牧羊犬：很粘人的犬种，而且非常聪明。
约克夏：原产英国，有着非常漂亮的毛发。
迷你雪纳瑞：来自德国的捕鼠犬，同样适合做宠物。
巴哥犬：俗称“哈巴狗”。

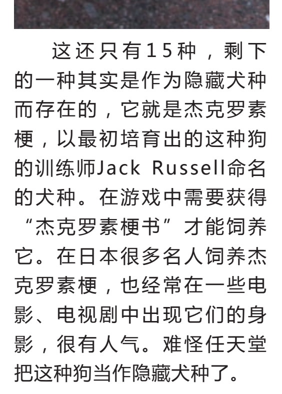


Nintendogs チワワ&フレンズ

任天狗　吉娃娃与朋友们

吉娃娃：世界公认的体型最小的一种犬。
比格犬：最早被用来猎兔子，大垂耳朵很漂亮。
西施犬：来自于中国西藏的犬种，外形很像狮子。
查理士王小猎犬：华丽大方的小狗，具有贵族气质。
拉布拉多犬：聪明且多才多艺的猎犬。





这还只有15种，剩下的一种其实是作为隐藏犬种而存在的，它就是杰克罗素梗，以最初培育出的这种狗的训练师Jack Russell命名的犬种。在游戏中需要获得“杰克罗素梗书”才能饲养它。在日本很多名人饲养杰克罗素梗，也经常在一些电影、电视剧中出现它们的身影，很有人气。难怪任天堂把这种狗当作隐藏犬种了。



美版（NDS，三个版本）

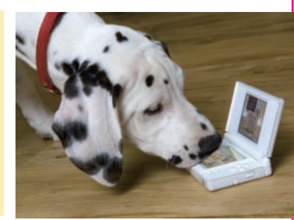
随着文化、环境等因素的不同，世界各地的人们对宠物狗的偏好肯定是不一样的。因此日版的这种最初可选狗种类的模式到了其他地区版本中就要进行必要的修改。2005年8月22日，日版发售的4个月后，美版《任天狗》上市了。人们发现《柴犬和朋友们》这个版本不见了，取而代之的是《拉布拉多和朋友们》，这是因为柴犬虽然是日本的国民犬种，到了国外人气就不行了。而且最初可选择的狗从5种上升到了6种，这也就意味着美版至少新增加了3种狗。

Nintendogs Lab & Friends

任天狗 拉布拉多和朋友们

拉布拉多犬
柴犬
迷你品犬、玩具贵宾犬
迷你雪纳瑞
潘布鲁克威尔士柯基犬





Nintendogs Chihuahua & Friends

任天狗 吉娃娃与朋友们

吉娃娃、约克夏
德国牧羊犬、查理士王小猎犬、喜乐蒂牧羊犬、拳师犬。
其中拳师犬是新加的犬种，这种犬多用来作为工作犬。



Nintendogs Dachshund & Friends

任天狗 腊肠犬和朋友们

迷你腊肠犬、比格犬、西施犬、巴哥犬、哈士奇、黄金猎犬。
哈士奇是来自西伯利亚的雪地的犬种。黄金猎犬原产英国，对人非常友好。这两种狗都是美版新加入的犬种。



*后来为了配合青色和粉色的NDS主机发售，北美地区还跟主机捆绑发售了一个新的版本，同样将最初的6种狗作了调整。

Nintendogs Best Friends

任天狗 密友版

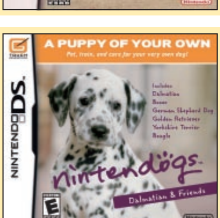
拉布拉多犬
迷你腊肠犬
德国牧羊犬
比格犬
黄金猎犬、约克夏



Nintendogs Dalmatian & Friends

任天狗 大麦町犬和朋友们

大麦町犬
黄金猎犬
约克夏
比格犬
拳师犬、德国牧羊犬



在所有的这些美版《任天狗》中除了日版的杰克罗素梗，还有一个新的隐藏犬种——大麦町犬（dalmatian），当年迪士尼的动画《101忠狗》就是用这种白底黑点的斑点狗为主角。游戏中你需要在商店购买到“消防员的帽子”才能饲养它。估计是这种狗太受欢迎，任天堂后来干脆出了一个新版本的《任天狗》将大麦町犬放到了最初可饲养的6种狗之中，取而代之的隐藏犬种是柴犬。

神游版（iDSi内置游戏，一个版本）

2009年12月19日，神游终于正式发售了iDSi，其最大的卖点就是内置官方中文版的《任天狗》，正式的名称多了一个字——《任天狗狗》。不得不说，按照中国的语言习惯，这么一改还确实显得可爱很多。因为游戏是内置在主机里面，所以也就没有再分什么版本。大家买到iDSi里面的内容都是完全一样的，是以美版的《拉布拉多和朋友们》为基础的移植版本。最初的6种狗如下：



任天狗狗 拉布拉多和朋友们

拉布拉多犬、柴犬、迷你品犬、玩具贵宾犬、迷你雪纳瑞、潘布鲁克威尔士柯基犬。

任天狗猫

先后跟随新主机3DS在日本和北美等地区首发的游戏《任天狗猫》同样继承了前作的发行方式分成三个版本，每个版本最初可以选择9种狗，也就是说总共有27种类型的狗可供选择。不过三种不同的猫并没有分开选择。



日版（3DS，三个版本）

Nintendogs + catsトイ・プードル&Newフレンズ
任天狗猫 玩具贵宾犬和新朋友们

玩具贵宾犬、潘布鲁克威尔士柯基犬、迷你雪纳瑞、拳师犬、牛头梗、拉布拉多犬、西施犬、杰克罗素梗、博美犬。新加入的牛头梗是一种来自英国的战斗犬，对主人很忠心、友善。博美犬来自德国，是一种很娇小可爱的玩赏犬。



Nintendogs + catsフレンチ・ブル&Newフレンズ
任天狗猫 法国斗牛犬和新朋友们

法国斗牛犬、喜乐蒂牧羊犬、查理士王小猎犬、吉娃娃、大麦町犬、约克夏、德国牧羊犬、哈士奇、巴吉度猎犬。新加入的法国斗牛犬是被美国海军陆战队当作吉祥物的一种犬。巴吉度猎犬同样来自法国，别看它眼神忧郁，动起来也是相当的敏锐。



Nintendogs + cats柴&Newフレンズ
任天狗猫 柴犬和新朋友们

柴犬、黄金猎犬、比格犬、迷你品犬、迷你腊肠犬、玛尔济斯、大丹犬、巴哥犬、英国可卡犬。玛尔济斯是来自马耳他岛的一种白色小型玩赏犬，曾流行于英国上流社会。大丹犬是一种体态优雅高贵的大型犬类。英国可卡犬有着丰密柔软、呈波浪状的长丝毛。



美版（3DS，三个版本）



Nintendogs + cats
Golden Retriever & NewFriends
任天狗猫 黄金猎犬和新朋友们

可能由于本作每个版本最初都能从多达9种狗中进行选择，这次涉及的种类已经很广了。美版《任天狗猫》差不多完全保留了日版的分配模式，除了将《柴犬和新朋友们》这个名称改为《黄金猎犬和新朋友们》之外，就没有再进行其他方面的调整了。

文/秃蛋

我们都是玩家

——澳洲和国内游戏环境的不同

找个网站下下游戏。看不懂的游戏找汉化版或买本掌机迷看攻略。新出掌机等着破解和降价，实在有爱狠心去买个正版。有啥心得或困惑上论坛讨论，“啊！去游戏店又被JS坑了”——大概这就是国内玩家生存现状吧（伪）。看到副标题了吧，本文不是谈国内玩家现状，而是讲讲目前笔者身边的环境和国内有什么不同。

本人目前在澳洲进学，澳洲就是澳大利亚。大家应该不陌生吧？！就是今年年初发洪水的地方，前几个月闹地震的新西兰是澳洲的邻居，咱们CCAV新闻上有播。OK，地理课（伪）完毕。下面来说游戏。

咱们行货有NDS的神游版（PSP没行货），澳洲作为一个国家，这里也有行货，俗称澳版。那位同学说了，我玩了这么长时间掌机怎么没见过澳版呢？其实澳版和欧版是一回事，但是澳洲作为岛国和其他国家离得都蛮远的，导致这里的东西不是一般的贵，游戏也比其他欧洲地区贵上一截，所以在国内见不到或很少见澳版主机是肯定的。哪个水货商吃饱了没事进最贵的版本卖啊。我在写这篇文字的时候，澳币和人民币的汇率是1:6.8，比美元还贵。所以由于汇率变动的问题，本文中给出的人民币价格只作参考，实际价格以澳元为准。

下面我来说说在澳洲买掌机的情况。不管在哪里，掌机迷们都要买掌机（玩模拟器的同学省钱了）。网购不放心？那就去实体店买。澳洲这边和国内的区别是，在国内一些城市（比如我家青岛）很少有卖游戏机的地方（不要和我讲佳X



EB GAMES有各种各样的促销活动。

客，那里的主机贵的吓人。2005年的时候GBC高达2050大元……）。在国内逛游戏店，JS还带给你心理压力，或者忽悠你；而且现在的主流掌机还很贵。相反，澳洲有很多游戏店，而且基本都是连锁的形式，非常正规。有些大超市也卖主机，价格也很合理。这里的主流游戏店有EB GAMES，专门卖电器的JB-HIFI游戏也很全，还有专卖二手的GAME TREADER。NDS游戏大多是在60到70澳元之间（合人民币大概400多），PSP游戏的价格相比来说比较便宜。像EB GAMES之类的也接受二手货，他们会低价收走玩家的游戏，

然后标上“Pre-owned”（二手），继续放在货架上卖。但是有些游戏的二手只比新的便宜10澳币，为什么这样呢？接下来会提到。EB GAMES还可以在你买到游戏的7天之内全额退款，对国内玩家来说，这个就有点匪夷所思了。我买个游戏7天之内通关再拿回来退掉，不就免费玩了吗？是可以这样的。我问过他们的员工，知道了这么做的原因。原来EB GAMES大部分游戏都卖60澳元以上，相比其他店这个价格相当贵，如果玩家不小心买到不喜欢的游戏就很难办。允许7天内退款，把钱退给玩家后，玩家还能决定是不买这个不喜欢的游戏了，或者拿退款去买个新游戏。虽然价格比较贵，但这个退货服务具有一定的价值，我感觉这样挺人性化的。相反JB-HIFI，卖的游戏虽然便宜一点，但他们不让退款。有趣的是在3DS发售的时候，EB GAMES推出预定3DS主机，游戏就只要30澳元的优惠，包括《猴子球》和一个恐龙游戏，还有《模拟人生3》。主机价格是349澳元（折人民币约2373元）。JB-HIFI的优惠是预定主机送贴膜、布包、耳机、触笔之类的配件（总值20澳元，人民币大概120多），主机价格298澳元（人民币大概2026元）。价格相差很明显，结果自然是JB-HIFI卖的多。最近EB GAMES把优惠改成买主机送游戏《塞尔达传说 时之笛3D》（六月发售预定），但主机价格不变。

在国内最火的掌机应该是PSP。国内玩PSP的肯定比NDS的多（无恶意，任饭息怒），而且去年包括怪物猎人在内的PSP新作如井喷一般，还有诸多大作被汉化，多的包你玩到今年年底。不管在国内，还是日本，PSP都是一片大好景象。不过，咱得说在澳洲PSP就是一个悲剧。大概老外们玩PS3和XBOX360的多，这是一个原因。PSP的游戏在这里少得可怜，就比如在秋叶原我可以对着一个货架上的PSP游戏上上下下看上一小时都意犹未尽，在这里的看上一两眼就想立马走人。除了一些在国内听没听过的运动游戏（你要是有NBA或实况也就算了），泰格伍兹高尔夫和橄榄球联盟之流都赖在货架上万年不换。战神、铁拳（都是20几澳元，合人民币100多块）啥的也不是最新的，都是PSP上的初作。搞得这里的PSP游戏专柜和古董店一样。我经常拿起一款4，5年前的游戏，怀念过去的时光……国内最火的怪物猎人也被冷落（老外们比起真实系杀怪更喜欢给僵尸爆头）。CAPCOM弄了个怪物猎人联盟（49澳元，目前已经见不到了）就一直没别的了。三国系列这里还是有的（游戏包装背后武将的名字用罗马拼音，看的我泪流满面）。不过从去年开始的最终幻想纷争（25澳元）和王国之心（49澳元）以后，PSP的游戏质量逐渐上升。本文成文前，《纷争2》《寄生前夜 第三个生日》《皇家骑士团》和《核石之王》这几个大作已在这边发售，价格都在60澳元左右。《寄生前夜 第三个生日》还有特典。这是一个不错的进步。



澳洲这边店里的游戏主机也是摆满了货架，从旁边走过就让人眼馋。

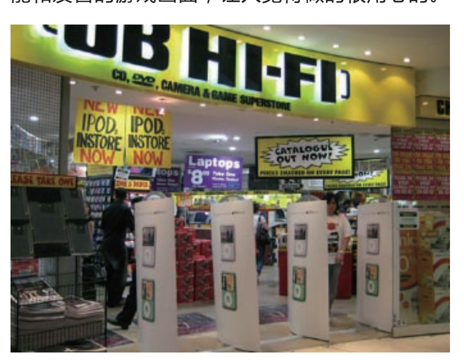
澳洲这边的PSP游戏价格总是降得很快。比如新出的游戏在2，3个月之后就会降20多块，低于10澳元的PSP游戏比比皆是，但是低于10澳元的DS游戏却很少（这里说的低于10澳元的大多是二手）。我的看法是，老外玩家大多数偏向于PS3、Wii、Xbox360这些家用机，或者是NDS上的马里奥、口袋妖怪之类的游戏（这里很多高三的老外热衷口袋妖怪，甚至我的老师……囧）。而PSP的画面不如家用机，游戏阵容类似家用机，但是不如NDS独特，这就导致了PSP的尴尬局面。国内不同，家用机很少有同学玩得起，我们玩破解的PSP只需要一根足够大的棒子（想歪的面壁去），就可以通吃日版和美版全部游戏。而且PSP在国内的优势还体现在游戏方面，除了怪物猎人，还有很多大作适合国内玩家（文化问题），比如高达对高达，有语音的机战，将近百人的世界传说系列等等……具体就不细分了，大家都懂的。对了，还有数不清的GAL-Game……

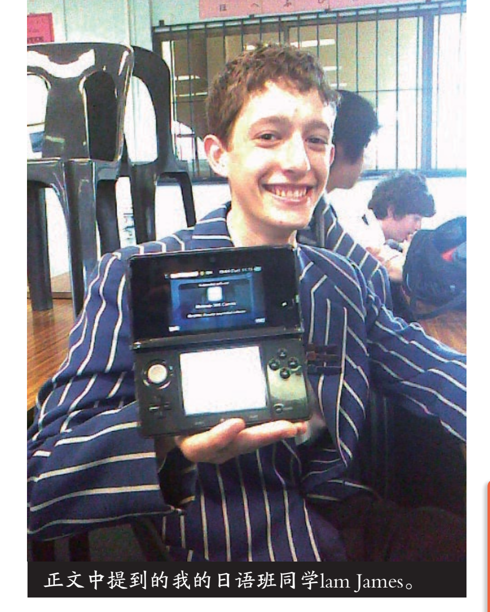
再来看看主机情况。最近悲剧机器PSPgo已经宣布停产了。刚发售的时候，PSPgo卖到了449澳元的高价（折合人民币3053元），这价格够傲娇的。现在已经落到200澳元（折合人民币1380元）。绝对是大起大落。一开始看起来很炫的功能日后便成了鸡肋，这可算是Sony的失败之处。不过笔者对小PSPgo有一种特殊的好感，不管什么操作很蛋疼，小小的样子好可爱呀（~~o(>-<)o）。PSP3000和国内不一样，在这里主机破解前后的价格相差并不大。玩PSP的人很少，玩破解的人就更少了。这里的PSP游戏很少，偶尔买买正版对老外来说也不是问题……现在PSP3000的价

格是279澳元（折合人民币1925元），有些商店搞特价的时候新机器会卖到150澳元（折合人民币1035元，还是紫色PSP限定）。这就导致今天买了机器，明天去逛另一个店可能会出现气得吐血的情况；而国内的价格都是差不多的（除非JS给你换了零件）。所以在澳洲这边，不管是老外还是中国玩家，都要在买机器前货比三家，选择便宜的买。否则碰到上面说的的情况，哭都没地方哭。如果经济不富裕，还有二手货卖，而且二手也有一年保修。二手机由于成色和型号的原因，价格很不稳定，目前PSP1000，2000，3000的二手价格分别是120澳元，150澳元，180澳元（看到了吧，二手3000比搞优惠时候的新机都贵）。折合人民币分别是828元，1035元和1242元。国内就不一样了，有些JS会告诉你这是二手机，有些JS就不会，现在有不少JS把二手货翻新当新机卖给咱们玩家，够狠！

下面再来看看NDS。我们知道NDS上有很多动漫改编的游戏，不过澳洲这边很少有这类游戏卖。有火影，有死神，没有海贼王（OP饭们淡定），这就导致一部分澳洲玩家买日版3DS追随日版正版——5月份的《海贼王》3DS新作。不过，澳洲这边有大家喜欢的雷顿教授和口袋妖怪，还有马里奥和塞尔达。还是任天堂本社的游戏给力，《马里奥赛车DS》从发售到现在价格就没有变过，一直是69澳元（折合人民币469元）。所以《马里奥赛车3DS》还没发售，任天堂就放出了很多图片来吊澳洲玩家的胃口。我还记得马里奥周年纪念的时候，很多店开设马里奥专柜（一堆堆高价的老游戏……）。在我们国内玩家追随各种新游戏的同时，这边的老外们还在跟着老马里奥游戏的脚步……还有就是口袋妖怪，黑白刚刚在3月发售，价格同为69澳元。其他系列比如金银，在EB GAMES的二手可以卖到58块澳元（折人民币394块），而JB-HiFi的新货却只要55澳元（折人民币374元）……不禁让人怀疑EB GAMES的人都去不去其他店里做调查啊。

现在3DS最火，这里的游戏店发放的免费宣传册都有《故事会》那么厚。上面写着主机的功能和发售的游戏画面，让人觉得做的很用心的。




正文中提到的我的日语班同学lam James。

3DS的价格在前面说过了，EB GAMES卖349澳元，而JB-HIFI卖298澳元。照片中手持3DS的仁兄是笔者日语班的同学lam James。此君在我们高中附近一家快餐店打工（类似KFC那样的）。一个多月的时间他就买回来了一台3DS（一周最多打工10小时，1小时有9澳元的收入）。相比国内，同学们省吃省穿，忙着打工还要几个月甚至半年或一年，才能买得起。他这种情况是很让人羡慕的。话说回来，之前的老机器NDSL已经退出江湖了，目前新机所剩无几（198澳元，折合人民币1346元）。二手机卖125澳元（折合人民币850元），DSI 和DSIXL目前分别是249澳元和298澳元（折合人民币1693元和2026元）。夸张的是，EB GAMES卖的DSIXL的价格都赶上JB-HIFI的3DS了。主机配件方面除了膜啦、套啦还有一种有四个插头分别对应USB，iPod，PSP，DSi四个机种的多功能充电器。功能很给力，价格也十分给力，要19澳元（折人民币129元）。

好啦，说了这么多。大家可以看出，我们和澳洲老外的区别基本就是那边推出正版游戏的速度和数量快些，还有收入水平之类的差异。所以烧录卡和破解也算符合我们的国情。最后我只想说，作为玩家我们也是幸运的，买了主机和烧录卡或刷了PSP，就不用再花钱去买游戏了（虽然善良的内心会被版权问题困扰），日文和英文的游戏咱们都能玩到；而且还有我们亲切的汉化组和掌机迷杂志。无论有什么区别，也无关肤色和国籍，我们都是玩家。我们的共同点是在热爱生活的同时享受游戏的欢乐，并且在同一片天空下。

PS.祝新迷越办越好，祝读者朋友们生活开心顺利。



算一算MHP3发售已经有很长时间了，各位几百甚至上千小时的游戏时间应该不在话下。怪都打完了，装备都收齐了，其他游戏也出来了，MHP3的热度要慢慢消散了？其实，这正是一个改变的好机会。换一种游戏心情，换一个游戏环境，细细品味你不曾注意的MH的另一面。当浮云散尽，你总是会回归MHP3的。G快来！！！

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 武器和星座配对研究

现在好多人研究星座，什么运势啊，男女配对啊，都可以用星座特性解释。玩MHP3也可以研究星座，不信看右页的武器和星座配对的研究。　文/口袋

② 不一样的猎人访谈（1）

从本期开始刊登一些特殊的猎人访谈，比如本期的日本知名女艺人后藤真希。通过这些对话可以让我们了解其他猎人的游戏和生活状态。　文/硬核

“狩人营地”公告牌

■本栏目欢迎怪物猎人玩家投稿，文稿、画稿、录制视频均可，稿件类型不限。尤其欢迎新颖打法、另类心得、深度研究、类型的文章。一经使用，稿费从优。（画稿为赠品）

投稿地址：
Email：pgmagazine@yeah.net
邮箱：北京市100096—025信箱，邮编100096

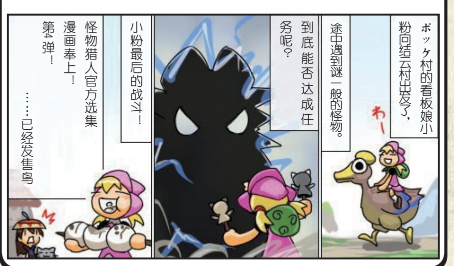
我们熟悉的《MH绘图日记》漫画已经被CAPCOM收录为官方Fans俱乐部“MH部”的四格漫画。他以后的作品更值得期待了。　文/口袋

怪物猎人日记

作者：关直人



他是一个演员，现年31岁，隶属于东京NLT剧团（新文学座剧团），出演舞台剧。同时也是声优，给引进到日本的美剧配音，最近参与的美剧配音是《海军罪案调查处》。他也有在饮食店打工。是多才多艺的一个人。当然我们认识他还是通过他的《怪物猎人日记》。



白羊座（3.21～4.19）





片手剑

拥有勇气，上进心强的你是最适合使用单手剑的星座！因为判断力很快，在用剑的同时也可以使用道具。在关键时刻也能及时调整武器。

金牛座（4.20～5.20）



锤

强壮又有耐性的你是最适合使用锤的星座！你是那种虽然看起来有些内向，不过体内却蕴含着强大力量的人。记忆力也很不错，关键时刻总能派上用场。有些时候正义感过剩，这时就要以全垒打攻击来发泄一下！

双子座（5.21～6.21）







双剑

神经比较敏感的你是适合使用双剑的星座！天生即拥有客观观察事物的能力，可以采取冷静的判断。分析怪物动向的能力也很强，鬼人化时是你的最佳状态！

巨蟹座（6.22～7.22）



长枪

顽固，而且喜欢和平、平等的你是最适合长枪的星座了！由于感情丰富，偶尔会产生冲动的情绪，虽然平时可以较好地隐瞒自己的情绪，但也有无法遏制的情况。

狮子座（7.23～8.22）





大剑

拥有自信和勇气的你，命中注定是使用大剑的星座！不但性格固执，而且喜欢单独行动，是一个善良又寂寞的人，多少有些孩子气。不过在关键时刻还是会发挥力量的。

处女座（8.23～9.22）





狩猎笛

保守、认真又温柔的你是适合使用狩猎笛的星座！可以与各种人以及自然之间保持良好的关系，就算是面对性格不合的人，时间久了也会成为朋友。虽然有些我行我素，不过在狩猎时却经常会帮朋友回复和加持，这就是你存在的意义。



天秤座（9.23～10.23）



剑斧

很有交际手段的你是最适合使用剑斧的星座！由于很会随机应变，所以对周围事物都很亲切，身边从来不缺朋友。不过因为经常会胡思乱想，所以也有不中用的一面。

天蝎座（10.24～11.22）



太刀

谦虚却又有魄力的你是最适合使用太刀的星座！热心于研究，在遇到喜欢的事物时会表现出惊人的实力。你是属于耐性很强的类型，不过在凭直觉勇往直前的同时，如果有人阻碍你，也不能一时冲动冒犯对方哦！

射手座（11.23～12.21）



弓

不乏行动力，正义感又强的你是最适合使用弓的星座！拥有正直的性格，喜欢全力以赴地解决问题，但却习惯性地喜欢与人保持距离。虽然习惯尽力而为，不过也有突然感觉厌烦的时候。

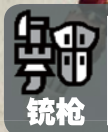
魔蝎座（12.22～1.19）



重弩

认真又固执的你是最适合使用重弩的星座！上进心很强，自己决定的事情会坚持到底，所以偶尔会和人们发生小摩擦。因为过分的研究精神，所以感觉有点自恋。

水瓶座（1.20～2.18）



铳枪

性格即温和又冷静的你是适合使用铳枪的星座！虽然在追求理想时会勇往直前，但也有容易受伤和寂寞的一面，习惯性地与人保持距离和戒心。不但小事做得好，遇到大事的时候表现也不错。

双鱼座（2.19～3.20）



轻弩

想象力丰富的你是擅长使用轻弩的星座！拥有独特的想法和构思能力，无论做什么事都很愉快。以不同的角度观察问题可以保持微妙的距离感，对艺术也有特殊的天赋，一旦觉醒，前途无量。

不一样的猎人访谈
日本名人篇（1）

MHP3游戏时间——131小时
最常用的武器——锤
最喜欢的随行猫——ネネ、maki



◆个人资料

85年生人。13岁时成为早安少女组的一员初次登台亮相。08年转到avex公司旗下。现在的事业是以音乐为中心，同时也作为时尚杂志的模特活跃着，出版了多张专辑和写真集等作品。

——后藤小姐是从什么时候开始玩《怪物猎人》的?

从09年9月开始玩这个系列的。在MH之前，我在家只玩一些很老的游戏，一个人玩PUZ或者桌面游戏之类的。至于3D的游戏，还不明白要怎么来玩。我玩的游戏都是只能横着或竖着走动的（笑）。

后来在朋友那里看到了3D的游戏，觉得“很难但很有意思！我也想玩！”所以就和朋友一起玩了《怪物猎人3（tri）》。因为是跟朋友一起，所以我觉得我也能玩。

——那也是第一次体验对应网络的游戏吧?

那个也很不错。即使和朋友不在一起也可以一起玩，不懂的问题还可以随时请教，真的非常有趣，很新颖的感觉。工作结束后，与不认识的人一起玩MH、聊天，身心能得到放松。我现在有在玩《怪物猎人 边境》。

——《怪物猎人携带版》系列是什么时候开始玩的呢?

从买入PSP玩《怪物猎人携带版3》开始的。虽然没有玩到手机版的，但是这个也让MH变得能随身携带，真的很开心。现在并不是非要回到家才能玩到了，在哪都能玩真是不错呢。

我的朋友也是一样，我们一起出去逛街时，我要去美容院的时候朋友就会说“那我在车里边玩MH边等你吧”（笑）。PSP也让我在工作的间隙不会感觉到无聊，很方便。

——后藤小姐在什么场所玩得比较多呢?

出外景时或和同事们一起坐车时玩得比较多。另外在坐新干线时也经常看到很多上班族在玩PSP。这时我会想“那人绝对是在玩MH！我们同一辆车，处于（Ad Hoc模式）联机的范围内……”还真有想上去打招呼一起玩的想法呢（笑）。现在不管在哪只要听到结云村的音乐就会情绪高涨，玩上一局。看到别人在玩，自己也会想要玩。最近因为工作去北海道，在出租车中我正在火山狩猎，司机跟我搭话说“这是MH吧？我也在玩呢。”然后一起聊了很多。

——圈子很广呢。

真的是这样呢。我也想带着PSP到MH玩家集中的场所去玩，在哪里能跟不认识的人一起组队狩猎，肯定很有意思。

——如今跟你一起玩的人是?

同事还有家人，还有我的密友在一起玩的时候比较多。同事们都是我推荐他们玩的哦。我跟他们说：“在去工作地点的路上以及公司待机的时间里一起玩不是很有意思吗？我会手把手教你们玩的啦！”而我私人的朋友之中，也有4个人在玩。

还有我那个跟父母一起生活的还在读中学的外甥以及他的朋友们呢。外甥的房间里经常有很多朋友一起玩，因为他们都有PSP，所以我就邀请他们，“来玩会儿MH吧！”（笑）



——猎人朋友相当的多呢，一定很开心吧。

很开心！我的猎人等级还不是很高的时候，为了想要的素材我会找建立相关的任务，然后找等级高的朋友一起来玩，帮了不少忙哦。

——合作游戏时，你会采用怎样的狩猎风格?

多是领导型角色。考虑讨伐的战术方法，给其他人指示。我很喜欢考虑如何作战。在需要大量相同素材的时候，首先考虑的是如何快速的收集齐必要的素材。因此当持有的爆弹系道具很多的时候，我会让人装备上“爆弹师”技能，另外还必须指派一个“陷阱大师”（笑）。制定狩猎怪物的战略时是最开心呢。

我个人的话是属于慎重派。MHP3我一个人去狩猎的时候，选择片手剑会比较踏实（笑）。武器用得最多的是锤，那时多有一种“放手一搏”的心情。在稍有点担心的时候或者是狩猎一定要能防御其攻击的怪物的时候，我就会换回片手剑，同时配上回避性能和状态异常攻击的技能，带上闪光玉和音爆弹，还有大量的陷进……

——准备相当充分呢！

但是那样的话道具袋就全装满了呢（笑）。联机游戏的时候可以将各种道具让大家分开携带，一个人玩的时候常常连回复道具都拿不下。

也不知今后能不能坚持下去。有时一着急直接就出征讨伐怪物了，一人玩的时候还是需要慎重啊。特别是上位任务更是需要谨慎行事。

——单人游戏时，“随行猫”的支援也是很重要的。后藤小姐是如何培养随行猫的呢?

带他们出去狩猎强大的怪物，也使用训练命令锻炼他们。让他们的防御力和攻击力同步上升，在获得上位素材之后也会马上做出好的装备给他们穿。

他们给人感觉很强、很努力，很值得信赖的。但有时也会违背我的作战意图（苦笑）。即使是那样，感觉还是很可爱呢！

——友好度都很高呢。

我一共培养了6只随行猫，不过最主要的还是“ネネ”和“maki”，他们的出场率是差不多的。

其他猫的名字都叫做“ティン”。读起来都是一个音，但是在写法上我使用了片假名、平假名、全角罗马字和半角罗马字等不同的形式。因







为我的同事们都这么叫我，所以我第一只随行猫就取名“ティン”了。我对这么名字也是非常的喜欢。



——MH是非常硬派的动作游戏，但是女性玩家也很多，你跟女性玩家一起组队玩过吗?

是的，玩过。但是男性玩家和女性玩家玩起来还是不一样的。男性即使是受到了攻击也会继续前进。而女性差不多都会有些退缩，她们会围着怪物转上一圈，整理一下心情之后再上前。

——后藤小姐是怎么样的性格呢？跟朋友们会说些什么呢?

我不太清楚是为什么，不过别人都喜欢邀请我。一连接网络常常就看到很多“一起来吧，帮个忙”之类的发言。因为喜欢通过聊天传达作战方法，大家都很信赖我。我也是比较好强的啦，自己参加的队伍，就想一定要尽力去做好狩猎（笑）。

——这些猎人中会不会有人知道是后藤小姐所以想要一起玩呢（笑）？

也有可能呢（笑）。但是即便是不认识的人也能在一起玩都是因为MH呢。

——请一定结交更多的狩猎同伴。对于今后的MHP3狩猎旅程，后藤小姐有什么目标吗?

我想要一个人把所有的怪物都狩猎一遍（笑）。现在还在穿下位的装备，想快一点做出上位的装备，然后去哪里挑战都可以。我也喜欢帮人配装，听取他们想要的之后，认真的拿出时间来制作觉得很有意思。

MH的一个优点不就是没有通关一说吗？即使任务全部都完成了，还是有很多其他的事情可以做。我觉得这种无限的乐趣是其他游戏所没有的。所以……如果我将来成了专业的家庭主妇，也许还会继续MH吧。到时候也向邻居的主妇们推荐，大家一起来狩猎吧（笑）。

——最后，请给刚刚开始玩MHP3的朋友说几句话吧。

最初肯定会觉得这是个完全未知的世界，我当时也是一样。但是从不知道怎么玩，到能够完成自己的目的的时候，有趣的地方就会不断的展现出来，这就是MH。周围有不少人在玩的话，如果你还没有尝试，也一定会想要挑战试试。

其实我自己在玩MH之前，也是看到周围那些喜欢游戏人热烈的讨论游戏的话题，也是完全听不懂得，是个真正的游戏否定派。而如今我如果把PSP和MHP3忘在家里，或者PSP忘了充电的话，人就会变得忧郁起来呢（笑）。

MHP3会让每天的生活都充满快乐，即使是游戏苦手的女性也请一定要来玩玩试试。







文/剑纹

传奇故事之



永远的《永远的毁灭公爵》

涉及掌机游戏：《毁灭公爵》（平台：GBC），《毁灭公爵Advance》（平台：GBA）《毁灭公爵 3D》（平台：iPhone），《毁灭公爵 临界物质》（平台：NDS/PSP）

NDS上的毁灭公爵三部曲的第一部《临界物质》终于出了。别人不说，对于剑纹我这样的骨灰级硬核游戏玩家来说，基本上感动地屁滚尿流。当年的《毁灭公爵3D》是FPS游戏类型中的一枝奇葩，要画面有画面，要手感有手感，而且无处不流露出符合骨灰级玩家所推崇的具有独特气质的黑色幽默和火爆性感细节。尤其是FPS正在崛起的那几年（1996年前后），游戏开发者们还没有摸清门路，也没有什么成功的案例可以学习加抄袭，那个基本上每个游戏都是原创新作的时代，《毁灭公爵3D》一出现就创立的爽快暴力+成人幽默的独门绝学。除了开发商3D Realms自己，相信短时间内无人能够赶上，更别说超越。所以，当第二年（1997年）公布《永远的毁灭公爵》的时候，当时的玩家都兴奋了。

我还记得高二时，晚上在自己小卧室拉上窗帘关上灯戴着耳机偷偷玩《毁灭公爵3D》的激动，不亚于第一次看毛片的脸红耳热。还记得，后来几年在一些电脑杂志和D版盘中断断续续看到一些《永远的毁灭公爵》宣传视频的兴奋，甚至现在还能想起某段视频中主角Duke在太空和外星球战斗的场面。（题外话：当时没网络，《藏经阁》等大杂烩类的D版盘对普及游戏文化起到了很大的作用。除了游戏，里面还有宣传视频、应用破解软件、电子小说、游戏音乐等"附送品"。放在今天，他们都"不算"盗版的。你懂的。）

也是从1997年公布《永远的毁灭公爵》开始，这个游戏进入无尽的延期状态。每年都有新消息放出，比如什么时候发售，开发进度如何等等。等到了那个日期，继续延期，一段时间后继续公布新日期。3D Realms公司曾在官网上说："还没有确定的日期，我们也不知道确切的日期。如果你有朋友说他有什么内部消息，或者某些游戏新闻网站、电脑商店说他们知道消息，其实他们在扯淡，他们什么都不知道，只是在忽悠你。没有定日期，真的。"

像这种扯淡又让人浮想联翩的言论，之后每年（直到现在）都有，就没消停过。比如06年发



◆《毁灭公爵3D》当时所谓的3D其实也是假3D（左图）。玩家等的无聊，做的高分辨率MOD版本。画面强了很多（右图）。

行公司Take-Two为了不让《永远的毁灭公爵》成为玩家的笑柄，承诺能在年底前上市就给3D Realms小组50万美元的奖金，结果被3D Realms哥几个拒绝了，“我们不会为了50万美元赶制任何游戏”……2009年终于有消息说Take-Two公司放弃3D Realms小组，3D Realms一死这事该解决了吧？结果人家不久后诈尸，复活后和Take-Two打官司，争夺《永远的毁灭公爵》版权。然后2010年3D Realms又死了一次，版权落到Gearbox Software手里，也就是目前的最新消息，由Gearbox开发的《永远的毁灭公爵》发售日期为2011年夏……

在各种宣传和媒体凑热闹瞎起哄的努力下，造就了这个游戏史上的奇迹——一直被关注，绝对不发售。说到这里，咱得承认本文比较尴尬。如果你稍微关注了一点《永远的毁灭公爵》，可能在某一年，在其杂志或者媒体上看过和本文类似的文章，而且本文在整理和编辑的过程中也很难找到新的亮点，无非是增加了2011年的内容。想来想去，下面说点别的，看看最新出炉的NDS版毁灭公爵之临界物质！

毁灭公爵 临界物质

这可不是《永远的毁灭公爵》的NDS版，而是对应NDS和PSP的新系列。其实《永远的毁灭公爵》一直延期，这期间其他毁灭公爵游戏倒是出了几部，比如1999年在GBC上推出《毁灭公爵》，2002年在GBA上推出了《毁灭公爵Advance》。厂商号称要在NDS和PSP上推出三部曲，不过3DS都发售一个多月了，第一部“临界物质”刚刚发售，后两部还能在NDS推出么？这是个问题。

本作和《毁灭公爵：曼哈顿计划》玩法类似，不是纯粹的主视角射击，是个平时第三人称射击，穿梭在城市和各种场景中的平台玩法，贴墙射击或者进入特定场景手动瞄准的游戏。很吸引人是吧？其实可以做得很好玩，能做到和“曼哈顿计划”类似并不很难，这么多玩法相结合，超越《魂斗罗4》也不是梦。可惜啊，这游戏只是个低成本开发作品，厂商并不重视掌机平台，或者说把精力全部投入到家用机平台的《永远的毁灭公爵》了？反正本作的画面、音乐、敌人、对话、关卡设计、操作等能感受的地方，基本没有一个可取的，粗糙到死，更不用说细节了。游戏不行也就算了，还有一大堆可笑、莫名其妙的bug，不是冲着毁灭公爵这个标题，我肯定无视这游戏，更别说浪费1个多小时去玩了。当然，如果不是被bug卡死，我可能继续玩下去……



◆NDS版《毁灭公爵 临界物质》画面也就这样了，等着看未确定日期的PSP版坑不坑爹（如果还能出的话）。

“《永远的毁灭公爵》跳票期间都发生了什么？”

继承了光荣传统，Gearbox刚刚宣布，《永远



◆“最新”版本的《永远的毁灭公爵》游戏画面，效果有些类似QUAKE引擎。

题游戏发售了50款；马里奥主题游戏发售了56款。

■黑岛工作室经历了诞生、发展、辉煌、灭亡。

■即便像暴雪这种超级拖沓的公司也发售了数款作品：《星际争霸》（1和2）、《暗黑破坏神2》《魔兽争霸系列》以及网络版《魔兽世界》还有三部资料片《燃烧的远征》《巫妖王之怒》《大灾变》。

■id公司刚做出了Quake1，约翰罗梅洛从id跳槽，他在早于《永远的毁灭公爵》计划前10天公布的另一款跳票大作《大刀》，在前者跳票

的毁灭公爵》美版将从原定的2011年5月3日延期到6月14日（之前已经从3月延过一次了……）。假设在这一天能够“如期发售”，那么本作从最早公布的发售时间1997年4月，到今年的最新发售时间2011年6月14日。开发时间为14年！更牛的是这14年开发人员几乎没变化，按照Gearbox老板Randy Pitchford说的：“除了一个人之外，2001年发布的那段预告片里的开发人员名单中的每一个设计师和美工，不是加入了Gearbox Software，就是现在《永远的毁灭公爵》的开发人员。”（Randy Pitchford也是从3D Realms去的Gearbox。）

好吧，少了谁地球都一样转，最后看看在《永远的毁灭公爵》不断延期的这14年里，都发生了什么呢？（截稿前这个统计还在继续。）

■“最终幻想”系列发售了96款游戏，4部电影，3部动画，1部OVA：“GTA”系列发售了14款游戏：“塞尔达传说”系列发售了16款游戏：“模拟人生”系列发售了17款游戏。

■洛克人主题的游戏发售了75款；星球大战主



◆游戏公司甚至做好了豪华版游戏套装预览图，好像跟玩家说这次是真的要出了。



◆《永远的毁灭公爵》开发组3D Realms解散前的合影。

期间也发售了，不过被贬得一文不值，有人认为是跳得不够久……

■从Quake1到RAGE，id公司换了4套引擎，推出了Quake3、RTWC、Doom3、Quake4、ETQW……

■UT2007已经把名字改成了UT3。

■一共有21种游戏主机发售，它们是：DC、NGC、XBOX、PS2、PS ONE、XBOX360、Wii、PS3、GBC、GBA、GBA SP、NDS、PSP-1000、、PSP-2000、PSP-3000、PSP GO、GBM、NDSL、NDSi、NDSi LL、N3DS。

■全世界一共卖出了3亿5000万台各种游戏机。

■全球互联网接入速度提高了300倍。

■个人电脑处理器速度提高了32倍。

■微软发布了7种个人电脑操作系统，分别是Win98、NT、ME、2000、XP、VISTA、Win7。

■Google, Facebook, Youtube和eBay诞生、发展、壮大了。

■《哈里波特》系列从第1部出到了第7部并且完结，而且全7部都被改编成了电影。

■《南方公园》系列从第1季播到了第14季，一共200集。（截稿前已经开始第15季）

■美国发射了30次航天飞机。

■发生过7次日全食和7次月全食。

■4个国家拥有了核武器，5场战争结束，19场



新的战争开始。

■有大约5亿人死去，6亿6千万人诞生。

■硬件图形接口从DirectX5经历6、7、8、9、10、10.1和现在的11共7次大升级，其中架构改变3次。OpenGL也做了相当多的改进版本。

■曾经认为审批无望的《魔兽世界 巫妖王之怒》中国大陆区游戏也通过了审核，并于2010年8月31正式上线。

■苹果公司共出品了多达20款以上的便携多媒体设备：iPod classic ，iPod nano3代、4代、5代、6代，iPod shuffle2代、3代、4代， iPod touch 1代、2代、3代、4代，iPhone、3G、3GS、4，ipad、2，以及各种改良版。

■著名周刊漫画杂志《少年JUMP》从97年的《海贼王》连载开始，以及后来的《火影忍者》《死神》，三大漫画共连载合计1400多话。在此期间《全职猎人》休刊20次。

■万智牌发售了6个系列、共30套，接近11万种卡牌。

■中国的GDP翻了6倍,超过了意大利,英国,法国,德国和日本，成为世界第二。

■本拉登被击毙。

野村哲也×野村哲也×野村哲也!

Vol.2

小时候野村哲也没有FC玩，他就在纸上画大富翁游戏玩。

他说自己年轻的时候是大烟枪，后来成功戒掉了。

野村哲也

1970年出生，18岁就读设计系专业学校，1991年进入SQUARE公司，不久便成为公司的王牌美工和视觉设计师。

成为一名成功的游戏制作人，那么他们多少都会经历一些开发的挫败。简单的例子，同是前史克威尔（SQUARE）公司的金牌制作人坂口博信，在开发《最终幻想》之前曾制作过数款游戏，但是都不成功，也因此才有了《最终幻想》这个游戏的命名——孤注一掷的赌博。然而，野村哲也却与他的前辈截然相反，第一次作为游戏导演开发的《王国之心》就获得了全球600万份的销量。当然，我们不排除“前人种树后人乘凉”的因果关系，可是一款全新游戏就能获得如此成功，野村哲也作为游戏制作人自身的能力不容小觑。

文／AKA

《最终幻想》× 野村哲也

1997年，《最终幻想》系列首次以3D形态展现在世人面前，这也让笔者第一次知道了野村哲也的名字。众所周知，《最终幻想》的生父坂口博信有自己的“铁三角”创作小组——即导演兼原案的坂口博信自己、角色兼怪物设计的天野喜孝、以



及原创音乐的植松伸夫。然而在《最终幻想 VII》发售时，人们发现角色已经明显不是天野喜孝的风格，负责角色设计的换成了一个名不见经传的人物。不过也正因为当时这个名不见经传的野村哲也，才造就了《最终幻想 VII》在玩家心中的永恒经典与悲痛懊悔。

野村哲也生于1970年，高知县（四国地方）人。小时候的野村家里并没有诸如FC之类的游戏主机，更多的时候他是一个人玩双六棋（大富翁类游戏），或者干脆拿着素描本到处写生涂鸦。在他的回忆中，这应该是自己喜欢上绘画、立志要成为一名画师的原点。高中的时候，比起写实性的绘画，野村更喜欢个性化的角色以及幻想性的插画风格。于是当时的美术老师向他推荐天野喜孝的画时，野村决定了自己将来要走的路。

在高知县就读的高中毕业后，野村独自一人来到东京报考了设计系的专科学校，学习广告设计。对这时的野村来讲，成为一名像天野喜孝一样的画师是其毕生的梦想。1991年，就在快毕业时的就职活动中，他发现了一张前史可威尔的招聘广告，而广告上的插画正是天野喜孝所作。这一刻，野村仿佛就像是接受命运一般，立刻决定加入前史可威尔公司。

不过，在他加入前史可威尔后，并没有立即安

排到设计工作中。当时正处于《最终幻想 IV》开发的最终阶段，所以他最初的工作只是作为《最终幻想 IV》的Debug人员（游戏测试）排除游戏中可能存在的Bug而已。

随后在《最终幻想 V》的开发中，作为怪物设计以及战斗贴图设计的野村开始真正开始了游戏的开发工作。野村经常笑着回忆这段往事，“因为当时的开发人员并没有现在这么多，所以大家都会把自己的企划案拿出来聚在一起探讨。由于我经常突发奇想的发言，所以老是会被说‘这个新人有没有搞错’”。事实上，在经历了这次的开发工作，野村在设计上的才能一点一点被挖掘了出来。

在《最终幻想 VI》的企划案会议上，野村所作的角色设计和插画等得到了坂口博信的赏识，后者要求他负责该作的三头身角色的原画。对野村而言，虽然只是将天野喜孝的角色设计画改成三头身的插画而已，但是其中的部分角色还是根据他自己的想法做了重新设定。

后来在《最终幻想 VII》开发阶段，由于前作《最终幻想 VI》中出现了部分机械文明的世界观，在《最终幻想 VII》的世界里需要将这样的机械文明进一步扩大化，那么在前几作中出现的西欧中世的世界观——城堡、国家等等也自然都会从世界地图上消失。世界将趋于一个近现代的未来世界或者机械世界。同时，前史可威尔要求以全新的方式（3D CG技术）来演绎该作，在角色设计上自然也要求和以往作品有不一样的风格。终于，以上个世纪90年代中期开始流行的银饰装饰以及皮带链锁等幻想式服装见长的野村的设计风格成为了角色设计的首选。

这时作为游戏的主要开发成员的野村，开始展现出他在游戏制作人以及在故事、角色控制力上的独特才能。相信大多数玩家都对《最终幻想 VII》里的女主角艾丽丝被萨菲罗斯杀死懊悔过、感动过、甚至流下眼泪，但这并不是负责剧本原案的坂口博信所做的情节设定。是的，这是野村哲也根据坂口博信的原案进行的改动。作为剧本原案的坂口博信，在本作的开发中一再强调“生命”的重要





性，也就是说一定要有生与死的场面才行，而这也就成了野村进行角色设计时的重要参考点。于是野村提出“要有两名女主角登场，并且让其中一个死掉”，而后他提出追加创作蒂法为女主角，很大程度上改变了原始剧本。也正因如此，《最终幻想 VII》在玩家心中成为永恒的经典，时至今日都高居玩家期待重制的游戏期待榜的榜首，并且日后扩展出系列最多的衍生作品，

除《最终幻想 IX》与《最终幻想 XII》以外，此后野村哲也几乎负责了FF系列所有正统续作的角色设计，以及数款衍生作品——《危机核心 最终幻想 VII》《纷争 最终幻想》等的创意制作人兼角色设计工作。“核心危机”和“纷争”分别取得了全球210万份和180万份的优秀销售成绩。值得一提的是，作为《最终幻想 VII》的电影化衍生作品——《最终幻想 VII 降临之子》在第一部系列电影化作品《最终幻想 灵神深处》失利后，以野村为导演的该作品在未完成时就被邀请参加威尼斯电影节。虽然取消了在电影院公映，直接以DVD和UMD的方式销售，本片至今的全球销量也已经超过360万份。

除此之外，野村还负责了《最终幻想 13 Versus》的游戏导演工作。在关于该作的采访中野村曾提到，“虽然《最终幻想 VII》是一款让我深入参与了开发工作的游戏，但是游戏的最终决定权仍不在我手里。而《最终幻想 13 Versus》不同，这是一个可以按我自己的喜好来判定剧情和角色的游戏，是真正意义上我自己想做的一切都能做到的《最终幻想》。”

《寄生前夜》× 野村哲也

1998年，以濑名秀明所著同名恐怖小说改编



的游戏《寄生前夜》发售；翌年，作为续篇的《寄生前夜 2》发售。尽管游戏在当时背负了不少诸如模仿《生化危机》系列的骂名，但是凭借野村哲也的角色设计，主角阿雅•布雷娅在玩家心中占据了女神一般的地位。

在后来的采访中野村讲述关于当初设计这个角色的心境，曾表示有过一种奇妙因缘感。野村说："其实最初进行阿雅这个角色设计的不是自己。在《寄生前夜》开发的时候，最初是由其他设计者进行角色绘画。突然有一天，坂口先生找我，希望我能重新设计。但是那时坂口先生同时还给了我其他的工作，所以说不定最初设计阿雅的时候我有可能和另外的角色搞混了，从而画出了大家现在知道的阿雅。后来在制作《寄生前夜 2》的时候，也是因



为另外的设计者完成到一半，中途由于诸多原因而要我迅速完成角色设计。事实上，真正第一次按照自己的想法为阿雅做人物设计，是在《第三个生日》进入开发日程之后。"

在《第三个生日》的开发过程中，野村哲也不仅担任了角色设计，同时还是创意制作人兼概念设计。也就是说，除了导演和剧本原案以外，野村负责了诸如场景分镜、系统操作等游戏的核心部分，而与阿雅的奇妙因缘也使得野村成为了唯一一名参与过该系列3部作品开发工作的人员。

"阿雅其实就是一个普通女性而已。"野村在接受《第三个生日》的采访中说道，"虽然可能会给人一种冰女王的感觉，但这些都是表面。阿雅并不是战士，所以只能拼命来'接受自己所背负的宿命'。由于这次为角色增加的配音，所以更能感受到阿雅作为一名女性在心理活动上的柔弱。"

本作已于2010年年底发售，故事里阿雅将一切都交付给了妹妹伊芙，而纵观该系列的开发史，不正是前辈坂口博信将该系列交付给野村一样吗？野村一再强调《第三个生日》并非《寄生前夜》的正统续篇，而是作为一个全新的篇章开始的新项目，是一个拥有恐怖动作性的、充满紧张刺激战斗场面，追求PSP掌机最顶级剧情动画的游戏。那么，不难想象以后也许会出现真正的《寄生前夜3》或者《第三个生日》的续作吧。

《王国之心》× 野村哲也

2002年野村哲也初次执导，由迪士尼与前史可威尔公司合作的高人气游戏《王国之心》发售，该作最终达成全球600万份的销量，同时获得了当年"PlayStation Awards 2002"的金奖，而在"The 6th CESA GAME AWARDS"中也获得了2001-2002年的优秀奖，随后《王国之心》宣布系列化。

《王国之心》系列的全球销量超过1550万份。在社长和田洋一的记者座谈会中，和田先生曾表示该系列已经和《勇者斗恶龙》以及《最终幻想》系列一样，成为史可威尔•艾尼克斯的"三大支柱游戏"之一。

其实《王国之心》的初代早在《最终幻想VIII》开发期间就已经得到了确认。由于当时前史可威尔公司与日本迪士尼同在一栋办公楼里，因此当前史可威尔公司的专务桥本真司在电梯中与迪士尼的干部闲聊时，对方提出了共同制作游戏的想法。此后桥本随即找到当时仍在本社的坂口博信商讨游戏制作的方向，此时野村也正好在场。早在很久以前，野村就向坂口博信提出制作





一个三头身角色的动作类游戏的想法，可惜在坂口博信和任天堂达成协议之前，前史可威尔就已经和任天堂决裂，所以此事只能不了了之。然而此时，在场的野村认为虽然迪士尼的角色在全球都十分有名，但是游戏中以迪士尼为原创的作品还未出现过，如果将以前自己的游戏构想与迪士尼的角色相结合，说不定会做出迄今为止都没有的作品。于是野村花了一年的时间，一个人一点点地做起了游戏企划和游戏设计。

然而，关于游戏的内容，前史可威尔和迪士尼都有着不同的见解。前史可威尔希望将米奇老鼠作为主角，而迪士尼则希望将唐老鸭作为主角。不过野村更希望创造一个原创角色，然后让其在迪士尼的各个世界中冒险。这就是《王国之心》的原始企划案。野村回忆说，“最初对方并不同意这样的企划案，但是也没有到完全不松口的地步，所以可以一点点地说服”。最终，野村作为初代的导演兼角色设计开始开发游戏，这也是野村作为游戏导演的第一款作品。此外他还负责了本作的企划原案、剧情原案、概念设计等工作。

在《王国之心》成功系列化后，随着这个品牌人气的爆满，野村开始为其制作衍生作品。不过与其说是衍生作品，不如说是系列的剧情补完。同时《王国之心》系列开始了多平台的销售战略。这其中包括已经发售的前传作品《王国之心 梦中诞生》，初代与二代之间的补充作品《王国之心 记忆之链》和《王国之心 358/2 Days》，以及后日谈作品《王国之心 代码》；如今还有一款未发售作品《王国之心 3D 梦降深处》。对于这个作品，野村说：“这一次会有大家意想不到的谜题，而且本次将会充分利用3DS的3D机能，真正实现可以接触到的《王国之心》，以及坠落的‘索拉’和飞翔的‘利库’。本作将不会像《王国之心 梦中诞生》一样，一个主角一个主角的进行游戏，而会在索拉与利库之间交互进行。由于主题是‘信赖’，所以当一个人怎样都无法完成的时候，就必须要对他人产生信赖才能完成游戏。这是本作的核心要素。”

野村哲也 参与的游戏作品

年代	作品	负责工作
1991年	最终幻想 IV	Debug作业
1992年	最终幻想 V	怪物设计、战斗贴图设计
1994年	最终幻想 VI	贴图导演、部分角色设定、三头身角色设计原案、解说书角色插画
	时空勇士	土佐方言监修
1995年	前线任务	贴图设计（部分角色设计）
	时空之轮	场景贴图
	爆炸赛车	概念设计、角色设计
1996年	超级马里奥RPG	Boss怪物设计
1997年	最终幻想 VII	角色设计、战斗视觉导演、部分怪物设计、剧情原案、分镜（包含召唤兽场景等）、Limit Break设定
1998年	寄生前夜	角色设计
	神佑擂台	角色监修
	勇敢的剑士 武藏传	主角色插画
1999年	最终幻想 VIII	角色设计、战斗视觉导演、分镜（包含片头动画等）
	寄生前夜 2	角色插画
2000年	保镖	角色设计
2001年	最终幻想 X	角色设计
2002年	最终幻想 XI	亚人族的脸部设计、剧情NPC设计
	王国之心	企划原案、导演、角色设计、概念设计、剧情原案等
2003年	最终幻想 X-2	主角色设计
2004年	王国之心 记忆之链	导演、角色设计、剧情原案等
	危机之前 最终幻想 VII	概念设计、角色设计
2005年	武藏传II 剑圣	主角色设计
	最终幻想 VII降临之子	导演、角色设计
	王国之心 II	导演、角色设计、剧情原案、战斗系统原案
2006年	地狱犬的挽歌 最终幻想 VII	角色设计
	丝绸之路 少年游特	3D制作
	马里奥篮球 3 on 3	贴图监修
	最终幻想 V Advance	怪物设计（GBA版追加Boss设计）
2007年	美妙世界	创意制作人、主角色设计
	危机核心 最终幻想 VII	创意制作人、角色设计
2008年	纷争 最终幻想	创意制作人、角色设计
2009年	王国之心 358/2 Days	导演、角色设计、主剧情原案
	王国之心 代码	导演、角色设计、剧情原案
	最终幻想 XIII	主角色设计
2010年	王国之心 梦中诞生	导演、角色设计、概念设计、主剧情原案
	第三个生日	创意制作人、概念设计、角色设计
2011年	纷争 012 最终幻想	创意制作人、角色设计
未定	最终幻想 零式 最终幻想 XIII-2 王国之心 3D 梦降深处 最终幻想 13 Versus	角色设计 角色设计 导演、角色设计、剧情原案 导演、角色设计

采访/剑纹

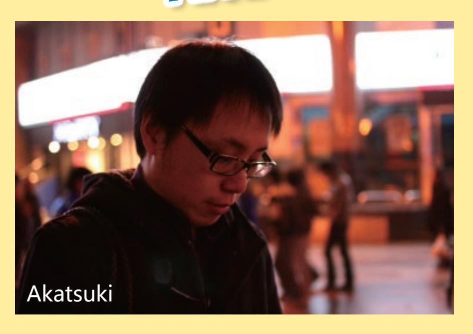
攻略是如何做成的？——对话新迷攻略写手

【访谈】

忘了从哪期开始，一个叫Akatsuki的家伙出现在新迷上，他写了大量游戏攻略，几乎每期都写，有求必应。我们和Akatsuki素未蒙面，只是从秋秋上聊天知道他某天和朋友去吃饭了，最近没了工作在家呆着，曾经和mm联过鸡等等……本期这个家伙除了攻略，还出现在这里，和大家聊聊玩游戏。

对话：Akatsuki

28岁，毕业于四川外语学院，专业是日语。小时候玩FC的坦克大战开始迷上游戏，后来不知不觉中买了DQ4和FF3，此后开始对RPG着迷。游戏年龄20年以上，其中印象最深的FF7，希望自己以后在玩游戏的同时继续给大家做更多更好的攻略。



Akatsuki

剑纹■ AKA你好，这期咱俩聊聊游戏攻略吧。

Akatsuki■ 好啊，不过第一次接受访谈，很紧张的……

剑纹■ 其实就是聊天。你给新迷写了不少攻略，之前是口袋介绍的，在这之前你写过攻略吗？

Akatsuki■ 在给新迷写攻略之前呢，其实都还没有给杂志社写过攻略，偶尔自己会在论坛上（比如CG）写一些自己玩过的游戏的评测吧，不过很早之前就喜欢自己搞掂类似攻略的东西。比如原来生化危机2很流行的时候，因为家里没有电脑，就自己会在纸上画当时游戏的地图，先去哪里拿什么东西，后去哪里拿什么东西等等的。而且我自己买电脑很晚的，也不过几年前的事情，所以在拥有PS2的时候都还没有电脑。那时候正好零刺青之声发售了，于是就第一时间通关，然后去网吧逛帖子看到有人问这里怎么过去，那里该怎么办的时候，就自己凭记忆把流程用了一个下午的时间写了出来发上去。当然现在已经找不到了，呜呜。

剑纹■ 感觉老一些的玩家都有这种经历，当年我玩《恐龙危机》一代也画了整整一个笔记本，全是解谜涂鸦。最初做汉化和写攻略，或者说你刚开始有这些想法是什么时候？

Akatsuki■ 能做汉化主要是大学的时候读的是日语专业，所以也在玩游戏的时候就相对轻松很多，而且当时学日语都是为了想了解游戏的剧情，为了能读懂剧情才去学习日语的，完全是因为兴趣……我还记得以前看过《电软》97年3月号和4月号（应该是这两期吧）的《最终幻想7》的剧情攻略，更下定了决心一定要学日语来了解剧情，这也算是我现在能写游戏攻略的一个契机吧。

剑纹■ 口袋介绍你写攻略，当时说她说你日语很强，自己一个人搞了一个游戏的汉化翻译？

Akatsuki■ 嗯？其实当时口袋姐觉得我日语还


Akatsuki写游戏攻略的工具

行吧，我在她的带领下做汉化的翻译速度是很快的，而且当时应该是日本有一部电影《阿马尔菲》正好出来了，我看电驴上没有中文字幕，于是自己做了中文字幕，应该是这件事吧。

剑纹■ 不是汉化的游戏吗？
Akatsuki■ 其实我自己也记不清了……

剑纹■ 这次聊写攻略，其实差不多就是怎么玩游戏。大家都知道外语很重要。和口袋聊过学日语的事，她开始是跟班，强化是靠自学。你是啥情况？
Akatsuki■ 确实，游戏的语言太重要了，我自己几乎不会玩英文游戏，因为很多看不懂，所以偏向日文的游戏，所以很能了解不懂外语的情况下玩游戏有多可悲（以前小学玩FC版《FF3》，足足卡了一年不知道该往哪里走）。后来学日语了，说真的，学会了日语的五十音图和简单语法后，玩游戏就已经足够了，我高中的时候就自学了日语（AKA特意提到《标准日本语初级》），所以基本上学完初级玩游戏就够了。而且游戏越是玩得多，日语也就越学得快。至少我是这样的。

剑纹■ 在贴吧里看到过，有人说你很厉害，有时候一期一个人写两个长篇攻略。你应该不知道这事吧？
Akatsuki■ 我还真的不知道诶，我都没怎么去过贴吧的……

剑纹■ 给PG写的攻略中，哪个游戏的印象最深？
Akatsuki■ 《合金装备 和平行者》！！！这个游戏不仅仅是我第一次给游戏写了小说，而且还给视频做了字幕。当时还在上班的，所以一天下来时间完全不够用，那段时间一天只能睡2个小时吧，而且后来看到小说里很多地方都写得不够好，很想重新写呢。

剑纹■ 其实小编做杂志也是，每期都有遗憾，没办法，只能尽量做到最好。
Akatsuki■ 嗯，俗话说有遗憾才是最美好的回忆？不是么？嘿嘿。

剑纹■ 嗯……说点实际的吧，你做攻略的流程是咋样的，这个问题也有些读者不明白，还收到过来信询问呢，哈哈。
Akatsuki■ 做攻略呢，首先是DL游戏到机子里面（废话），我会先针对游戏了解游戏的系统，因为很多时候不懂日文的玩家对这方面很头痛的，

比如各项指令会产生怎样的结果等等。然后是游戏的流程，这方面对我来说很简单，特别是RPG游戏，NPC怎么说我怎么做就OK了，比如到哪里去见什么人等等，所以只需要把游戏通关就好。当然，在进行游戏的时候我会一直坐在电脑旁边，因为这样就能在玩一段时间后，把之前的内容记载下来（我给PG写的第一个攻略是《绝对英雄改造计划》，因为是第一次完全没经验，所以很多时候就直接玩过去忘了写，弄得只能读档重新来过）。最后就是游戏的隐藏要素，这部分就只能根据游戏里提供的线索去自己找，所以需要大量的时间去堆积才行，基本上在做游戏攻略的时候，我的睡眠时间就会减少很多（冬天很辛苦的，起床不能型 TAT）。不过，当然还有一部分隐藏要素是我自己一个人确实也没办法完成的，这时我会参考一些外国网站上的资料，自己实践了之后写进攻略里去。

剑纹■ 你一般是第一遍游戏就开始写，还是先通一遍，或者自己先玩一段时间才动手呢？

Akatsuki■ 会先玩一段时间，摸清楚游戏的整个（大概）的系统后就开始写，先通关一遍再写游戏攻略的话，很容易出错。个人认为。

剑纹■ 听说PG老编辑猴子可以先通一遍，然后凭记忆写个八九不离十。曾经的老编辑暗凌也是……不过你都不认识。

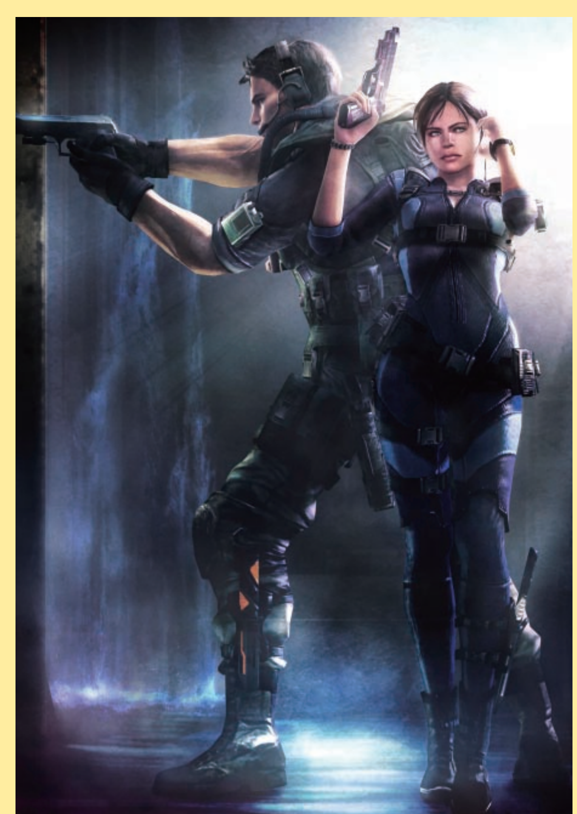
Akatsuki■ 我不行，其实我很怕把攻略写错了，因为毕竟是要出版的东西，我胆子比较小……

剑纹■ 我以前的室友，具有玩3D游戏走一遍记住地图的能力，比如生化。这是我亲眼所见。

Akatsuki■ 这个我可以。我玩生化也是一遍就能记住地图了。而且我记地图超强，以至于现在我都还没有通关《女神异闻录3》（迷宫地图是随机生成的）。

剑纹■ 不错不错。像这种游戏或者FPS，我最少转两圈才能记住，第一遍精力全集中在杀怪了。

Akatsuki■ 说起来，生化系列，零系列这两个系列的游戏我都超喜欢的。可惜掌机上没有。生化倒是马上要有3DS版了。



剑纹■ NDS有个老生化啊。

Akatsuki■ 对了，那个初代！小刀模式简直太伤屏幕了！因为我第一个NDS玩应援团玩到触摸屏歪掉，所以我绝不会再玩有可能伤触摸屏的游戏了。

剑纹■ NDS时代已经过去，后面几乎已经没游戏了。话说3DS生化给天津某公司外包，代工MHP3背景动画啥的那公司，可惜他们不允许泄漏消息……

Akatsuki■ 求3DS做生化危机启示录攻略……

剑纹■ 启示录早了，不急……写了不少攻略，我记得你主要以PSP游戏为主。平时你自己会主动玩些啥游戏？

Akatsuki■ 我总玩NDS上的《DQ9》。当时和前女友一起窝在被子里联机，然后发现一个人被怪物纠缠的时候，只要不输入指令（原地不动），另一个人冲过去还能马上变成



两人同时迎敌的，很[illegible]错的设定啊。

剑纹■ “一起窝在被子里联鸡”赞！
Akatsuki■ ……都是过去的事了，唉。

剑纹■ 一个老生常谈的话题，你对NDS和PSP怎么看？
Akatsuki■ 嗯嗯，我想想。我自己平时玩PSP多一些，因为PSP方便躺着玩（我很懒），而NDS的游戏大部分都需要触摸操作（我想玩的那部分），所以不方便躺着玩（我很懒）……其实对于NDS和PSP，还是要看游戏，我是一个因为游戏买主机和玩主机的人：当初为了FF7买PS，为了Demento买PS2，为了FF12外传买NDS，为了CCFF7买PSP，为了MH3买Wii，为了Siren NT买PS3。也就是说，对于大家一直争论的NDS和PSP孰好孰坏，我个人是持中立的，或者说因为游戏而偏向某一边。NDS上也不乏有《DQ9》《口袋妖怪》《大神传》《二之国》《幽灵诡计》等等好玩且有趣的游戏；PSP也有《MHP》《战神》《皇家骑士团》《王国之心》等有意思的游戏啊。所以个人认为喜欢什么样的游戏就会对这个游戏的主机产生感情，这是很正常的事情，也没有真正的输赢的。回到上面的问题，就我自己而言，我喜欢比较喜欢深邃一点世界观的游戏，所以也会经常玩一些有历史厚重感的游戏，《皇家骑士团》是首选，不过因为不会太集中时间玩一个游戏（就是长时间一个游戏玩下去），所以更多的时候是断断续续的玩MHP3。

剑纹■ 作为对日语没有障碍的玩家，你对汉化游戏怎么看？NDS和PSP这代掌机游戏汉化的太多了，或多或少让一些同学失去了自学外语的兴趣。
Akatsuki■ 嗯，确实这两款掌机上的汉化作品有很多，我觉得只要汉化得够诚意就好。不过我自己也是一个有洁癖的人吧，对于游戏的汉化我可能会比较有我自己的想法。可以肯定的是，在现在这个“行情”下，要官方每款或者大部分游戏都有汉化的版本是不现实的，那么国内的汉化（不管哪个坛子汉化的），我觉得因为大多数都是基于日文版汉化的，就玩家而言，在选择自己中意的汉化游戏的时候，可以多试试不同的版本，毕竟是基于同一版本的游戏做的汉化，而汉化的素质在玩家的挑选中也会得到进步。当然，这并不意味着这个小组这次做得汉化很好，那个小组这次做得不好，所以就以后只下载前一个小组的汉化游戏。因为现在是一个充满竞争的时代，所以玩家可以在能选择的时候多做选择，而这样一来才能使得汉化组的不断进步，也能使得玩家玩到真正的

原汁原味的本土化游戏。

剑纹■ 《黄金太阳3》当时很有意思，汉化出的快，读者拿到杂志发现是日文版攻略就有意见，哈哈。

Akatsuki■ 哈哈哈，这个我确实也没有办法呢。在开始做攻略的时候，就是按日文版为基础做的，而且正好这也和你说的等汉化而失去学外语的动力方面，也能牵扯上一点点关系。我刚刚说了，我对汉化是一个有洁癖的人，我不追求“完整”汉化，这跟口袋姐是正好相反的。口袋姐的汉化理念是游戏经过汉化后不会再出现外语，而且有时候连游戏的一些背景图都要改。而我不同，我对汉化的理解是，在保证游戏的系统和剧情汉化的基础上汉化，保留游戏的武器名、人名、地名等原文，而且对于游戏的LOGO是绝对不会做任何更改的。因为我确实受不了因为假名而音译的人名、地名什么的。而且这样一来，玩家在对照日文攻略的时候，也能马上找到，而不会一头雾水。所以，如果以这样的方式汉化游戏，玩家至少也还能保留一点点学外语的感觉吧。

剑纹■ 嗯，咱俩的看法差不多。我也能接受简单汉化，能辅助玩就可以了，总觉得完全汉化会影响游戏。这是一个普遍问题，不仅是对汉化组存在信任问题。说实话SCE台湾官方的水平都不算高，比如《啪嗒砰3》就有翻译上的bug。不过他们是抱怨人少活多，推出中文版游戏要保持跟日文（英文）原版接近的时间进度。话说“人少活多”这点，新迷现在也是这样……

Akatsuki■ 是么？中文版的啪嗒砰我还没玩，我玩的是日文版。游戏在剧情上、一些武器备注或者其他的说明性文字上做汉化就可以了。这对于汉化本身来说也很轻松，如此一来汉化组也能有更多的时间汉化更多的游戏。SCE台湾汉化这些人有钱的啊，国内的汉化组有钱拿么？

剑纹■ SCE台湾那是索尼官方的啊，经常去日本上班，当然有钱拿。我听说过某组编辑参与汉化有钱拿，不过他们不承认。恩，马上就进入下代掌机了，打算什么时候买3DS？

Akatsuki■ 暂时还没有购机计划。我去年12月买了一个PSP3000，今年2月买了PS3，然后上个月买了PSP go，最近穷得发慌……可能3DS会在NGP之后了吧……其实最主要的原因是现在这两款下代掌机上都还没有特别吸引我的游戏。

剑纹■ NDS已经成为过去，PSP也快了。这代掌机游戏你也玩了不少，给大家推荐几个吧。

Akatsuki■ 先说NDS游戏。《FF3》：真正意义上FF系列的原点，在那个时候初次加入了召唤兽系统，魔法也由黑白青三种类魔法构成，奠定了很多后来作品的基础。《幽灵诡计》：巧舟在《逆转裁判》系列后的最新作品，游戏的系统很有意思，剧情也超赞，期待续作。《DQ》系列、《口袋妖怪》系列：因为是国民级游戏，所以系列的任意一款都会是经典中的经典，在这里特别推荐《DQ6》，这是唯一只复刻过一次的《DQ》。下面是PSP游戏。其实PSP上的游戏可以推荐的有很多，玩家心目中也有经典，个人推荐松野泰已制作的《最终幻想 策略版》，这也可以说是比较另类的FF。其实说起来，想要推荐游戏是因为PSP的SFC模拟器，因为现在有很多玩家不一定玩过SFC，而SFC上有很多经典游戏的，比如《46亿年物语》——进化论的最好诠释；以及我推荐的重点《天地创造》——这是当初ENIX开发的ARPG游戏，游戏在整个世界观设定上相当棒，而且操作感也很强，喜欢这类型的玩家一定要尝试一下。

剑纹■ 多谢接受采访，这次聊天就到这里吧！以后有机会再找你谈一些话题。

Akatsuki■ 嗯，你们也辛苦了，加油加油。



↑AKA推荐的SFC游戏《天地创造》。



苹果时尚潮流

iPhone新媒体娱乐



最近苹果最大的新闻就是爆出记录用户位置信息的丑闻，也就是说你用iPhone手机，苹果可以知道你什么时候去了哪里，相当吓人的消息。苹果老大乔布斯当然不承认，反而转移话题，说别的手机比iPhone还狠。不管承不承认，网上的研究都出来了，而且本拉登也用自己的亲身经历“证实”了此事（笑）。 文/剑纹

近期轰动爆料，苹果记录用户位置信息！

英国卫报最近报道了一个新闻，在业界引起了不小的震动。几个致力于网络安全工作的研究员在iPhone和iPad等苹果设备上发现一个隐藏文件，功能是记录用户当前位置（存储信息为经度、纬度和时间），当用户把iPhone或者iPad和电脑进行同步的时候，这个文件就会上传到同步的机器上。卫报详细解释了这个文件的测试过程，两个研究员用自己编写的软件iPhoneTracker（开源软件，网上有下载）可以在电脑上查看这个文件的内容，并且以地图的形式显示出来。他们还公布了该文件在电脑中的位置。小编在这里就不细说了，感兴趣的话可以上网搜一下。

其实电话公司一直记录用户所在地信息，不过这些数据是受法律保护的，普通人无法看到。而苹果的这个记录功能没什么限制，只要拿到这个文件就能看到你的行踪。研究员称，虽然尚未发现苹果公司采用任何方式获得用户这个文件，不过跟电脑同步后会进行备份则让人不安，处理方式显得比较随意。对此，卫报询问了苹果公司的意见，乔布斯回复说：



“Android反而会这么做（跟踪用户信息）。我们不跟踪任何人，当前流传的信息是虚假的。”对这个反驳，大家比较无语，难道上面的测试还会是假的？

截稿前此事没有进展。有意思的是《南方公园》第15季的第一集就是讽刺苹果公司，其中包括记录用户位置。另外5月2日美国宣布找到并干掉了基地组织老大本·拉登，有人“解密”说拉登用的是iPhone4……

创意打飞机游戏，AHHHHHH···PAH!

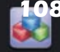
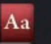
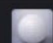
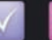
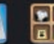
iPhone上的创意特别多，有些看似脑残，但不得不承认那是一种另类的创意。本期介绍这款名叫《AHHHHHH....PAH！》的游戏就符合这个特征——看似脑残的创意……

这个游戏是横版飞机射击类型，一个小飞机从左侧向右飞，发子弹打碎前面的陨石，避免撞死的同时获得分数。看似很普通的玩法，画面也是垃圾级别的，但操作是亮点——用嘴打飞机！



本作叫“AHHHHHH....PAH！”，“操作”跟名称一样有两个：AHH和PAH，也就是“啊”和“啪”。对着iPhone麦克风喊“啊～”，小飞机就会向上飞起，不喊就会下降。通过喊“啊”控制小飞机的上下，碰到前方有陨石时，在适当的位置喊“啪”发子弹打碎它。

游戏心得：玩这个游戏就是不停的“啊啊啊～啪～啊～啪～啪～啊啊啊～”，所以在别人面前玩要不怕丢人。玩法很搞笑，但是玩的时候你不能笑，因为一笑可能就Game Over了。



苹果告三星，三星告苹果

4月中旬苹果公司在美国加州法院起诉三星公司和他们的Galaxy系列产品。苹果称三星的Galaxy系列手机和平板电脑在硬件设计、系统界面创意，甚至包装都明目张胆的抄袭了苹果iPhone和iPad，是一起故意侵权行为。作为“回应”，4月20日左右三星公司对苹果进行起诉，三星称苹果公司侵犯了三星电子涉及的风格传输、电力控制、效率传送和无线数据通信等十项专利技术。目前这两家电子巨鳄正在激烈交锋。

有意思的是，美国科技博客AppleInsider提醒大家，苹果iPhone有可能抄袭了LG公司的“Prada”全屏幕智能手机。2007年iPhone一代上市的时候，LG的主管Woo-Young Kwak曾召开新闻发布会称：“Prada手机于2006年9月获得iF设计大奖。我们认为苹果抄袭了Prada的设计方案。”

对此，有国内玩家称“天朝山寨厂商笑而不语”，而有韩国学者则认为苹果是他们发明的，乔布斯也是韩国人，谁告谁的压力都不大。



↑2006年三星公布了F700计划，但没有展示。据说2007年iPhone发售后，三星临时“抄袭”更改了F700的设计，所以现在也有人说iPhone抄袭F700。某纹表示不明真相。





←这个是文中提到的LG公司的Prada智能手机，该机比iPhone早，而且iPhone确实有些地方像Prada。

索尼将给苹果iPhone5提供摄像头

最近iPhone5的传闻很多，像什么iPhone5屏幕更大，边缘更小，侧面采用类似iPod Touch的水滴造型等等。当然这些都是传闻，不必当真。而最近Sony CEO Howard Stringer接受采访时，当记者问到地震和海啸对Sony的影响时，这个老大不小心说漏了嘴，他说：“我们最好的传感器技术所在的工厂遭受了海啸的影响。那是提供给苹果的iPhone还是iPad的。”

苹果手机之前使用的是OmniVision公司提供的摄像头，据说由于他们研制的800万像素传感器0V8820不能让苹果满意，所以苹果找Sony提供下一代iPhone的摄像头。这次Sony CEO不小心说漏了嘴，看来可能性比较高。只是不太确定摄像头是用在iPhone5上，还是下一代iPad。不过Sony的工厂受到海啸影响，摄像头的产量也会受到影响，理论上会影响iPhone5的上市。

话说最近传闻任天堂也有意和某些公司进行颠覆性的合作。这些公司表面看是竞争对手，在商业利益上大家还是团结一致的。

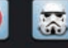
本期iOS新游戏推荐

和mm学外语的效率高多了！

《夏日故事》（Summer Story）是Square Enix的游戏，玩法是和几个mm对话，选对了答案继续进行，选错几次就会Game Over。看似没啥意思？其实本作有教育意义。游戏的对话是英文，而且mm说话都有语音，你可以一边听一边学，还可以开启日文字幕，同时学日文（其实是给日本人的游戏，日文字幕相当于辅助）。另一个模式是对话，可以用iPhone/iPad上的麦克风学说英语。朴实的系统，mm的语音挺好听，而且美工不错，mm们的造型都挺萌的。



←某纹认为，这么萌的学习软件应该被重视。



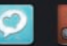














口袋的

AVG剧场

由于日本地震，最近实在是没啥好玩的AVG出来......挑了又挑，只好把这个还算过得去的华鬼拿出来了。虽然系统略显单调，但剧情和画面都还不错，尤其是之前还出版了小说版，打过游戏也可以去看看小说。

华鬼：恋爱初刻 永久印记

“鬼”在日本文化当中代表着一个神秘的存在，在这款游戏里，鬼是长生的，有超乎常人的体力和精神力，但鬼族当中只有男性，所以在繁衍的时候就必须选择适合生育后代的人类孕妇，将自己的烙印赋予她腹中的女婴，这名尚未出生的女婴在16年后就必须作为鬼族的新娘。

就在这拥有独特世界观的背景之下，《华鬼》诞生了。16年前，鬼族的头目选中了女主角的母亲，那位可怜的母亲刚刚丧夫，肚子里怀着遗腹子，又遭到恶鬼的威胁：“你是想现在就死，还是想生下女孩，帮我抚养到16岁，让她做我的新娘？”母亲迷茫了，她深爱着自己的丈夫，因为他们一直盼了好久才好不容易盼到了这唯一的孩子，如果她死了，孩子也会死，如果她选择活下去，就算承诺将孩子嫁给鬼，也许还有一线希望，所以她选择了活下去。日子一天天地过去，女儿刚刚出生，身上就带有一枚纹身状的烙印，而且由于烙印的影响，她拥有令男人着迷的独特魅力。在年满16周岁的前一天，一位满口关西腔，戴着眼镜的高个男生带她来到了鬼族的学校，作为鬼的新娘，将是她一生也无法摆脱的命运。

故事背景就介绍到这里吧，虽然口袋是典型的教条主义，心想既然有了婚约，就算鬼头是个冷漠到零点的家伙，好歹也要先走他的路线……可随着游戏的进行，女主角竟然被告知“其实不必在意原本选定你的鬼，作为鬼族的新娘，你看好其他鬼的话，也可以改嫁，总之只要给鬼族生孩子就好”……这也太扯了吧，口袋得知这条重要信息之后，立马翻身了，哼，才不要每天遭他的冷眼呢，姐不干了！姐要出墙！于是一周目竟然嫁给身高1米90的四眼性无能关西腔……其实也不是故意的，只是想让华鬼感受一下自己的女人跟别人跑了的心情。

话说官配的华鬼因为是最强的“鬼头”，所以他在女主角身上留下的印记也是

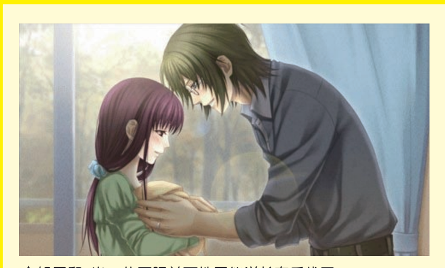


固定栏目◆各种内容的固定栏目，固定的事件和人物访谈内容

一流的，带着这个印记的女人最容易生下优秀的后代，所以当女主角第一次来大姨妈之后，由于到了能够生育的年龄，这个印记的香味就更猛烈了，结果引得鬼校中大部分鬼族都对女主角产生了兴趣？就连华鬼的死对头——前任鬼头之子“响”也开始蠢蠢欲动，可他原本就是有新娘的，那女孩是女主角的同班好友“桃子”，桃子挺可怜，因为响根本就不喜欢她，只是出于鬼对新娘的责任才会保护她，而桃子作为鬼族的“弃妇”，对女主角虽然抱有好感，但同时也会产生嫉妒和仇恨的感情。不过当桃子得知女主角在满16周岁之前，鬼头从来没亲自——甚至派守护翼去保护女主角之后，她释怀了，无论是出于同情也好、自责也好，桃子和女主角之间也终于发展出了真正的友谊。

其实这游戏是根据同名小说改编而来的，口袋之前看过小说版，问题是丽二老师在小说中的原配妻子“萌黄”在游戏中竟然变成了他的儿媳，这个简直太OOXX了，篡改原著也没必要这么夸张吧？既然这个能改，那无法生育的四眼关西仔的性无能标签为啥不能摘掉呢？害我追他的时候提心吊胆的，总是发愁将来的结局会变成什么样……还好最后终于因为二人的爱情感动上苍，竟然给他生了个宝宝，也算是HAPPY END了吧。

剧情精彩片段欣赏



↑终于和1米90的四眼关西性无能学长有后代了。



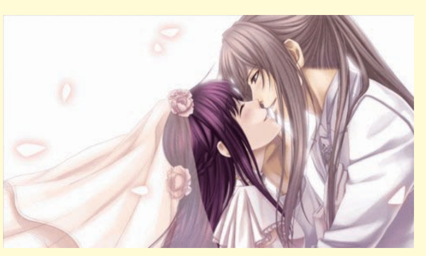
↑和华鬼所生的最强鬼子，连母爱都不让给他爹。



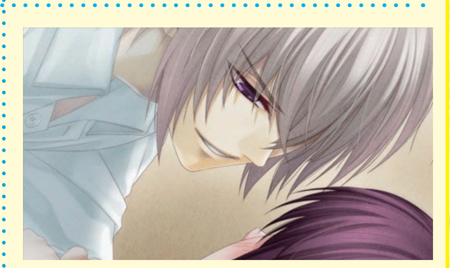
↑全部角色通关后的CG，其实还是觉得丽二老师帅。



↑华鬼和大灰狼套头布偶……的必然联系。



↑做丽二老师的新娘，他竟然执意要女主角穿婚纱而不是白无垢。



↑响，这个抖S鬼畜向的银发帅锅总是虐待女主角。



掌机动漫坛

跨族之恋，人龙之曲
——萝丝与龙司的人龙恋爱剧

蝉：忙死了，忙死了，最近期中考试，还要看动画写稿子，真是忙死了……

剑纹：你是在强调你拖稿的理由吗？

蝉：呃，这个....不是，只是一点客观理由而已。

剑纹：果然没错，不愧是狸猫饭，连拖稿的习惯都一样……

蝉：这个...我表示毫无压力，要怪就怪狸猫没有带好头吧……

狸猫：（打喷嚏）怎么觉得有人骂我...

剑纹：你的脸皮越来越厚了，看来你已经快无敌了。

从不知某年某月起，一个名为钉宫里惠的声优走进大家的视线，然后......一种名为“钉宫病”的病毒就开始在ACG界之中肆虐了起来。

“啊，一天没听到钉宫的声音了，好难过啊！”“啊，半天没听到钉宫的声音了，身上好痒啊”“一小时没听钉宫的声音了，要死了......”在钉宫三大娇蛮萝莉横空出世以后，宅男们的这些抱怨更是不绝于耳。

作为钉宫娇蛮作品代表《灼眼的夏娜》《零之使魔》《旋风管家》，这三部可谓是为钉宫的崛起立下了汗马功劳。然后......钉宫的娇蛮愈发猛烈了起来，先是“神乐”，又是“掌上萌虎”，如今有杀出一只“红龙公主”，而这次与大家聊的话题，便是这位“红龙公主”和“bug加满级并且在最后两集中又戴上了王冠的赖皮男主角”之间的恋情。

冲着钉宫而看了这部动画的本蝉，在第一集中看到了废渣男主角身边的御姐老姐时，便已将其列入了“轰杀名单”之中，然后看到男主角被拉去抢夺遗物结果差点被乱枪扫死时，差点拍手叫好起来，但迫于网管的压力，以及不想暴露真实身份的想法，本蝉毅然把上翘的嘴角拉了下来，然后表情淡定而心中却满怀欣喜的向后面看了下去。

正如大部分动画一样，人生的大起大落总是让人难以接受，龙司一群人在抢夺遗物之后，在本蝉刚开始幻想主角的死相之时，从箱子之中冒出的少女，终结了宅男们的一切幻想。仅仅一伸手，一把火，整队追击的人都消失在了大火之中。虽说女主出世本应是开心的，但男主险象环生，总让人有一些不好的预感。

果不其然，刚进入第二话，我们可爱的女主角“红龙公主”萝丝的萌点一点点的开始表现了出来，让广大宅男们不禁眼前一亮，然而正所谓“人生大起大落真是太刺激了”，紧接着映入大家眼帘的便是本次女主最大的缺点“瞎了狗眼，喜欢上了这么一个废渣男主”。于是乎，在悲痛之余，宅男们对龙司同学的唾弃之声日渐壮大。

正在大家你一言我一语的唾弃龙司同学之时，又凭空杀出了一队黑龙为首的成员，想把我们的萝丝同学拖回家当新娘。在黑龙的强大实力之下，遗物协会直接被攻破，龙司更是直接被秒。正当大家准备为龙司的“死”喝彩时，萝丝居然挺身而出以牺牲自己为代价救下了龙司，这一举动彻底打击了兴高采烈的宅男们......

当萝丝被带走之后，男主就开了“无敌外挂3.0”，不知从哪摸来了把“龙吸之痕”（PS：牙打造而成的短剑）演了一出英雄救美的老套剧情。虽然在抱得萝莉归的道路上让不少宅男心中不爽，但当看到萝丝酱幸福的笑脸，大家也就释怀了。“反正萝丝也不会变成自己的，既然她高兴，那就随她去吧。”不过不得不提的是，火箭炮都无法伤害的黑龙，为什么男主一刀就秒了啊，还有那个契约是怎么回事啊，婚约么，这太扯了吧......

虽说从第二话中得知："男主是一名世界少有的10级遗物使"时就已经大概知道了其小强属性，但看到他屠龙的时候还是会忍不住的吐槽。

Bug并未结束，在后面的几话之中，龙司等人与"白龙公主"的相遇，还是与神父的交谈，以及对于"龙与人相恋"的故事的描述，都让人想到了"龙司"与龙之间有着密不可分的关系。可当神父黑化之后说的话："人与龙怎么可能结合。"又让人对后文加深了猜测。不过这些都放在一边，我想说的是："为什么，同样是S级遗物使，神父的白龙之剑会被直接烧化掉啊……即便有主角光环和婚约，这也太扯了吧……"

不管怎么样，萝丝很傻很可爱，龙司很呆很无奈，没事去收两个后宫，做做测试，鉴定鉴定遗物什么的，这种日子其实也蛮不错的。可是，动画总要有对得起观众的剧情。正因如此，凭空出现的"黑龙未婚妻"也让萝丝陷入了万分痛苦的境地。

因为好奇，外加喜欢，萝丝听了蓝龙的话，要龙司为自己完成红龙的成人仪式，龙司也并未多想，可当龙司的嘴唇接触到萝丝右手龙鳞的那一刻，最坏的事情发生了。萝丝的性情大变，到最后甚至一病不起……

从黑龙口中得知这一切都是因为自己的缘故，龙司迷茫了。"人与龙也许可以结合，但是你和萝丝却绝对不能。"黑龙"欧尼克斯"的话，就如尖刀一样，扎进了他的心里。

即使不愿离开，即便不想分开，可是望着萝丝痛苦的脸，听着黑龙的种种叙述，龙司妥协了。为了不让萝丝如此痛苦，为了让她能开心舒适的活下去，龙司，没有选择。当他劫走萝丝，并将其交给黑龙的那一刻，他的心有多痛，又有几个人会晓得。

"白龙公主"的到来，似乎给萝丝和龙司之间的关系带来了一丝好消息。在其一再的劝说下，并说出了"黑龙的出生便是为了追求红龙"的真理之后，龙司桑终于定下了无论如何都再见萝丝一面，并好好谈一谈的决心。

最后一话的几场大战，可谓是全员参战，由协会辅助，白龙牵制，龙司上飞机找萝丝。暂时性失忆的萝丝在看到龙司吃到冰欺凌之后，终于又一次牵起了他的手。

气急败坏的黑龙露出了本性，想要直接"抱着飞机飞走"（这个……我实在是无力吐槽了……）但是正所谓"男女搭配，干活不累，男女对敌，天下无敌"，当男主角在此与女主角握紧彼此的手的时候，黑龙的失败便已经注定。当新的契约缔结"LOVE"一词印入大家耳中的时候，欧尼克斯带着他那抢夺红龙的妄想，一同化作了光点，消失在夜空之中。

撇除男主的各种bug能力不谈，再减去萝丝的无差别卖萌，还有一些水到不行的剧情，像什么"机器人失控啊""英雄救美啊""兽耳后宫啊"（什么怪东西混进去了……），单论萝丝与龙司这两人直接的羁绊却足以让人动容。

为了龙司，她离开了他，而他却义无反顾的找了过去。

为了萝丝，他也离开了他，可她却宁愿选择失忆。

为了爱离开你，真的不是为了自己，只是为了让你更为幸福；为了爱离开你，真的身不由己，只是不忍看到你痛苦的表情。

像开始时一样，萝丝和龙司的手不出意外的又握在了一起，契约也从"Engagement"升级为"LOVE"。曾有人预言："人与龙是无法结合的，人与龙在一起终将带来灾难，走向破灭"，而龙司与萝丝则坚定的握住了彼此的手，即使经历众多磨难，即便未来无法预测，即便龙司的后宫众多（剑纹：喂！喂！）；他和她，依然坚定不移的走到了一起；他和她，依旧充斥着彼此的心灵。

这一跨越了种族的爱恋，没有人知道前路还会有多少困难等着他们；但是，相信无论怎么样，他们都将彼此拥抱着继续走下去。

这是一场跨族之恋，这是一曲优美的人龙之曲。

文/不完整的Archer

日本语教室……其实口袋4月27日的时候去北京玩了一个星期，几乎吃遍了帝都的小吃……所以当主编大人催稿的时候，口袋便下了决心要写食品部分了——不是帝都小吃啦，肯定是日本料理就对了。

第十课

那么，很多人在提起日本料理的时候都会想到寿司、刺身、天妇罗、荞麦面等等，其实日本料理是由很多部分组成的，除了他们本土自发的料理之外，还有许多外来食品，例如中国的面点、葡萄牙的油炸食品、意大利的酱汁、印度的咖喱、甚至棒子国的泡菜等等，这些文化都对日本料理造成了一定的冲击，最终和本土料理融合在一起演变而成为今天的日本料理。

传统日本料理的特征

总览：所用原料必须保证新鲜，传统食材除了大米之外，还有其它谷物、蔬菜、豆类、水果、海鲜和海藻等等，偶尔也会用到禽肉，不过几乎不会用到乳制品。海产品和大豆加工的食品很多，大部分都是低脂肪、高盐分的东西，这和东南亚的许多国家都很相似，不过和中国相比，却很少使用畜肉和动物油脂，也不太使用味道浓厚的香辛料。在调味方面多以盐为主，也会使用少量的酱油和味噌等，偶尔还会用到日本酒和米醋，不过高汤却是必不可少的。

大米：自古以来，日本的大米价格就等于是物价的基准，因为大米作为日本的主食，在国民心目中拥有神圣不可动摇的地位，所以整个国家都会自称为“瑞穗国”，相信知道“瑞穗银行”的玩家应该不少吧？其来历就是饱满丰收的稻穗。去过日本的玩家应该都会知道，日本是个多神多信仰的国家，可是就算乱七八糟的神社再多，也多不过“稻荷神社”，而且各地秋季的收获祭也多以大米为主，皇族对大米的重视程度也十分惊人。由于日本的田地资源匮乏，所以人民自古以来都在食用混杂着其它粗粮和蔬菜的“菜饭”。而江户时代之后，农法突然被改良了，随着新田的不断开发，大米的供应也变得充足起来，于是很多人就“奢侈”地改吃很咸的酱菜和白米饭了，结果造成缺乏维生素B1的脚气病盛行。甚至到了1960年的高度经济成长期前后，随着蛋白质摄入量的增加，很大一部分日本人竟患了高

文/口袋



血压症，真是自作自受啊。

季节性：季节感在日本料理当中占有很大的比重，其实在我国这样地大物博的国家中，很多人对当季菜并不是很敏感，可在日本这种资源匮乏的国家里，人人都知道每个季节和每个地区当中什么东西最好吃。举个最简单的例子，春天会吃春七草粥，这是古代浙江地区传入日本的一种吃法。七种野菜分别是“水芹、芥菜、鼠曲草、繁缕、稻槎菜、芜菁、白萝卜”，将这些野菜放进白粥里煮熟，加盐调味，每年1月7日早上的时候食用，是日本的一大传统特色——不过现在已经很少有人特地集齐这7种野菜去煮粥了。

烹饪方法：如果说欧洲料理重视营养、中国料理重视口味的话，那么日本料理更重视外观效果。因为中国人什么都吃，所以很多食材都是腥膻不堪的，这就需要各种加工手段。就拿两国都有的豆腐来说吧，中国最有名的吃法无非是麻婆豆腐和肉馅酿豆腐，而日本最有名的吃法则是冷奴（凉拌豆腐）和汤豆腐（高汤煮豆腐），这样的简单料理方式不会破坏食材本身的味道。

搭配和食器：一般的搭配就是米饭+汤+小菜这三种（主菜1种，副菜2种），被称为“三菜一汤”。因为日本古代是以左为尊的，所以正确的摆放方式是把米饭放在左边，而汤放在右边——这对右撇子来说挺别扭的。如果是放鱼的话，要遵循“川背海腹”的原则，也就是海鱼头朝左，肚子朝我的意思（不过在吃鲽科鱼的时候刚好相反）。河鱼要头朝右，脊背朝我才是最优雅的摆放方式。食器多用陶器、漆器和瓷器这三种。

传统食材：谷物、蔬菜、豆类、荞麦、水果、根茎类、山野菜、蘑菇、海藻、鸡蛋、禽肉、海鲜类。

明治维新后的新食材：肉——奈良时代发布禁肉令之后，除了阿伊努族等少数民族之外，日本国民是不吃哺乳类动物的，就算是吃猪肉也是当做药物来吃，偶尔有些山民狩猎后也会食用少量的野味。直到江户时代，才开始流行吃兔肉，而江户后期的猎户们进城贩卖兽肉也会有所避讳，例如野猪肉被称为“山鲸”，而鹿肉则被称为“红叶”等等。直到明治维新之后，日本国民才开始正大光明地食用畜肉。另外，白菜、卷心菜、洋葱和乳制品也是在明治维新后才开始食用的。

传统调料：砂糖、盐、醋、酱油、味噌、木鱼花、昆布、香菇、高汤、麦芽糖、日本酒、味醂、生姜、花椒、葱、紫苏、芥末。

明治维新后的新调料：胡椒、辣油、色拉酱、咖喱粉。

虽然这节课没有半个假名，不过好歹是关于日本文化的……前几天口袋买了个包包，牌子叫做和彩美，发音是わさび，有心的玩家可以听得出来，这和“山葵”（芥末）发音一样囧



固定栏目◆各种内容的固定栏目，固定的事件和人物访谈内容



新迷意见箱

近期回函整理
大家的反馈
抽奖活动

会为哪个游戏买3DS



1位 口袋妖怪正统系列

不少人说会为PM买3DS，国内PM的人气无疑是最高的。

2位 塞尔达传说3DS版

这个游戏马上就要出了，据说不看攻略没三个月通不了关。

3位 马里奥赛车3DS版

马车3DS版可能会在今年上市，到时候找人聚会联机吧。

4位 生化危机正统系列（启示录）

国内的生化饭也不少啊，雇佣兵就快出了，你会买吗？

5位 其他……

其他包括：动物之森3DS、Love Plus 3DS、任天狗猫等。

大家都在玩什么主机



名次	主机	比例
1位	PSP	54%
2位	NDS	36%
3位	iPhone和其他	20%

*根据来信统计，个人多选者将选项分开单独统计。

来自某蝉的自白“其实我不是个死宅～”

喵！大家好，本蝉给大家问好了。本蝉给新迷供稿也有五个月左右了，每次与大家见面都是用与剑纹相互吐槽的方式，今天本蝉便向新迷借了一个地方给大家做自我介绍。首先呢，本蝉需要澄清一件事——咱并不是PG的小编，咱只是一位小小的供稿人。所以加了咱QQ好友的读者们，不玩再问我下期杂志主要内容是什么了，不过对于文章提议什么的多多欢迎。

很多人都以为供稿人都是十分厉害的人物，其实并不是这样的。就拿本蝉来说，其实我只是一位平凡的高一学生而已，因为热爱动漫和游戏便开始投稿。不过每个月在学业之余写稿也确实很累。首先写稿之前肯定要把写稿的这部动画看完，有些十二集的还好，有些二十四话的光看完就要占用大量的课余时间。运气不好的时候，看完一部却发现内容并没有什么值得去写的地方，这样就要看另一部。在取材之后，还要进行构思提纲和字数的分配，以及词汇选择等工序，最后还要修改，一篇文章才能完成。不算看动画的时间，一般文章要将近六个小时才能完成。看起来貌似不多？可是当算在一个一周只能玩两个小时左右电脑的高中生头上时，已经算是相当长了。

我接手这个栏目，可以说完全是借用了前辈“狸猫”同学的人气，前几期稿件甚至连口气都是模仿他的。但是咱总觉得自己不能总活在“狸猫”阴影中，于是就像上期所说，我开始尝试着改变写作风格。但是本蝉刚开始改变，文章的风格并不会十分明显，相信调整几期之后文风就会成型。有读者向我抱怨版面太少，当年狸猫还四页呢。我想说的是，这个我也无能为力，因为页数是由剑纹他们安排好之后，让我按字数写，我即便多写也无地可放......所以这一点我也无能为力，而且新迷毕竟是一本掌机杂志，在里面插过多的动画可能也的确不太好。还有些人抱怨我写作的作品时间有些滞后，这点我同样表示无奈。因为从完结到写稿再到书发售，这之间便要有一个月左右的时间。再加上同一月作品大多同时完结，有先有后也就成了理所当然的事。不过本蝉还是会尽力选择一些新完结的动画来写的。

在QQ上大家的问题千奇百怪，除了上面的，还有什么“哪里人啊，为什么前面是‘蝉’而落款却是‘不完整的Archer’啊，甚至到最后有没有GF都问出来了......”这实在让我有些无语。“蝉”这个名字是我在混迹各大论坛时用的ID，而“不完整的Archer”是我真正的笔名。当然在论坛中看到“wepwho”或者“XXの蝉”这两个ID那基本也是我。在“南京十二中”的百度贴吧里应该能打听到我，另外我并不是一个死宅，恰好相反算半个体育全能吧，要是有南京的读者约出来玩或者组织掌机交流会什么的本蝉肯定会加入。最后呢，还是那句话“希望大家多提意见，这样本蝉才能做的更好。”

上期获奖名单

杜嘉杰
陈肖扬（湖北省）

*奖品为悠果高档收纳包。

貌似一到高考前就是我来主持读编啦，祝福广大的考生们。（我恨高考啊！）这一次去拿大家的信时正好赶上口袋来北京，理所当然拉她一起去，上了车才发现方向坐反了。太马虎了太马虎了。回来的时候口袋在车上看信，几分钟后突然一脸痛苦的表情——她晕车。哈哈，被我发现了。其实我也晕车……

本期主持/硬核

1、这可能是高考前买的最后一本PG了，虽然还有40多天高考，但很难想象再有十天就高考的时候还跑去买杂志……

2、最近才明白中二病是什么意思，明白很晚的原因是周围没有那种人。在小编生活中有很多中二吧，太可怜了。哎，其实我也有点类似的症状，还好不重……

3、终于开始招人了么，太晚了。PG小编起码得有6个人才行吧，老让你们3.5+n个人努力也太累了吧。提前向新人问好。

4、先这样吧，我保证，高考之后，在PG中活跃表现。

5、“暴走兔”是不是有点凶恶啊，“抱走兔”是不是好听点。

PS：我强烈建议问答栏目复活，坚持问问题！没有也挤问题！

1、《口袋妖怪》中，怪带着学习装置没上场，胜利后得努力值么？

2、《怪物猎人》中，最适合拔刀术打法的大剑是哪把？怎么造？

3、哪个饮料任务出的饮料有招财猫激运？发动概率有多大？

4、峰山龙用啥武器打最好？除了炮术之外还要什么技能？怎么断牙？

以上，25%是自己问的，求解，谢！

（暴走兔）

PG■抱走兔同学经常给我们写信，他的特点是不用信纸，而是用91mm x 87mm的小纸片写，而且都附带一小幅画。我硬核经常负责拆信并将内容输入电脑，我的特点是马虎，上次你给口袋姐画的假想形象，我愣是找不到了。啥也不说了，先给抱走兔和口袋来个平井一夫式的谢罪。（剑纹：平井一夫鞠躬还不到12小时，索尼的网络游戏部门也被黑了！）……不用担心，这一次抱走兔你来的两封信我都保管得好好的（因为时间差，上期截稿前没拿到你的上一封信）。嗯，我再去确认一下……

很好，还在！说起来确实又要高考了啊。不过3年都忍过来了，又何必在乎这最后的一个月呢？不要去想考完之后是啥样，先全力考试吧。现在抽空幻想考完之后的愉悦心情，就等于是看片之前被人剧透了一样，绝对不推荐这么做。等等，你的这封信里好像没有提到考完以后如何如何，那一定是上一封信。加油吧，QQ、手机什么的会有的，数位板也会有的。不说了，再说就给你剧透了。

我们身边并没有多少中二啊，在中二眼里我们都是大叔大婶级别的人物，正是那种会做出“肮脏的”事情的大人，怎么可能会引起他们的兴趣呢？很巧，那天还跟口袋聊中二这个话题。当时是另一个朋友提起“装X”这种行为在日本是不是也常见，我就说日本中二多。这两者多少有一些类似吧。有一些“症状”很正常，就是因为很常见所以才会成为社会现象来讨论。过几年你读书多了，阅历广了，这些“症状”自然就没了。

期待新人，我也提前向新人问好！

问答栏目只要每期大家的提问数量够是可以恢复的。在那之前，你的问题就在这里回答好了：

1、学习装置只会按照一定比例获得经验值，并不会获得努力值。

2、综合起来煌黑龙大剑是不错的选择，升级需要三个煌黑龙“天角”很烦人。如果有困难也可以选择轰龙大剑最高级【王虎】，轰龙很好打。升级过程中需要三个“怪物的浓汁”，用毒武器打各种虫子后较容易剥取到。

3、“飞龙，奔逸绝尘”和“在鸟龙监狱中”（PSPchina汉化版的译名）两个任务都完成后，就会有激运饮料了，100%发动技能。

4、峰山你知道打法之后猛打就行了，太刀、双刀都是不错的选择。各种提高攻击的技能都可以。攻城弩要有意识的瞄准牙射击，另外补给箱里的炸弹也可以放到牙上引爆。打得好的话决战刚刚开始就能把两颗牙都断了。

小编们：

好久没有写回函了，主要是因为我很懒，不是不关心新PG啦，我可是每期都买，在后面默默关注着新PG的动态。

说实话我对新的PG没有什么好的建议，不是不在乎，我觉得PG就像是我的老朋友了，每期看过来都不会有失望，我只希望每个月按时来就好了（听起来怪怪的）。我能看出来新PG的

读编交流

变化，觉得和读者更亲近了。能看出小编们很随性，但是很认真的在做杂志。杂志上的内容我一直是很满意的，除了少了边角栏外（是回函太少的原因吧）。光盘内容也很贴心，有不少软件很实用，总是新PG我还是很喜欢的。

我真希望PG能一直坚持做下去。只要活着就会有好事发生，小编们加油吧。

可能上次我字写得不清楚吧，我姓“瞿”不是“翟”。还想问一下，口袋姐是一个强势的女淫吗？

（瞿宇峰）

PG■真的非常感谢，即使没有建议，只是几句简单的话语对我们也是一种很大的激励。如今已经不是游戏纸媒的黄金年代了，编辑部的信件远远没有原来《掌机迷》时期的多，所以每一封来信都很珍贵。谢谢你的支持！

写错姓名还真是不好意思，我再来个平井一夫式的鞠躬吧。习惯了看电脑上的宋体字，看手写的能力确实不行了。有不少朋友来回函卡时给自己名字中的生僻字加了拼音，这个我喜欢。回答最后一个问题：嗯嗯，没错，就是这样。

提点建议吧！希望NPG上能多弄点专题，比如掌机历史、经典游戏、经典系列介绍等，多加点页数，像1、2月合刊那样就行！加强些读编交流类栏目，玩家谈很不错，不过上了高中没时间了，想参加呀！（怨念……）攻略什么的不用太多，因为大多数买杂志的人不是为了看攻略而买的，攻略在网上都是，很方便下载到的。光盘怎么说呢，太简陋了，多点原创和游戏就好了。话说当年《翔武的挑战状》这个栏目只出现过一期就没了，可以试试办几期。

（张偲阳）

PG■张同学关于栏目的建议，事实上也是我们目前努力的方向。你写完这封信之后的4月刊以及这期5月刊都是大量的历史介绍、游戏介绍。这期关于任天堂最老的历史估计很多人都不太了解吧。其实日本有人给任天堂总结了一整套独特的经营哲学，感觉太邪乎，有机会好好研究研究，再跟大家讲吧。攻略网上确实多，但是边玩边翻书还是最方便的吧。其实前面提到的专题之类的文章网上也挺多的，但存在两个问题：上哪找？质量如何？这一点对于攻略来说同样管用。杂志除了时效性差，其他并不输给网络媒体。

另外你的画收到了，口袋看到后表示强烈抗议，哈哈。

各位《NPG》的小编们：

你们好啊!小弟我终于又（又？）给你们写信了！五一节快乐啊！（虽然已经过了……）

这些日子有点忙，为我的表弟准备单招的事，就耽误了写信的时间。本来想手写的，可咱们天朝的邮政太不给力了。只好作罢。

我五一也没干啥去，就是陪家人逛了逛超市。在此期间干的唯一有意义的事就是换了电视，本来是想将老爸的29寸大背投给咱的，可老爸想到送过去太麻烦。于是，重新买一台吧……于是直奔X美，挑了一个37寸的LED。心想这回玩游戏可嗨了，后来我妈说要挂墙上。我又想游戏机和DVD的线够长吗……

虽说换了电视，可我到现在还是无机一族（手机不算）。心想只有成绩好才能实现零的突破，所以为了我的幸福，这个学期不能挂科啊!

说到手机，最近比较迷恋手机GBA模拟器和GAMELOFT的手机游戏。模拟器现在把《塞尔达 不可思议的帽子》《电梯大战》和《口袋妖怪 红宝石》通关了（没想到古拉顿那么好抓，几个超力怪兽球就搞定了……）现在卡在《FF6》的竞技场那里，不知道要用什么武器（英文名）能把影忍找出来。我看的攻略是岚枫写的，最后一战这哥们让咱自己研究……

GAMELOFT那边，就靠咱这老破塞班系统的最后力量玩点 ASPHALT，GANGSTAR，ZOMIBIE INFECTION啥的。唉，还是抓紧时间换个安卓系统的手机吧。

目前期待NGP和3DS中，虽说日本地震对游戏业影响不小，但机器数量应该管够。（又不是只在日本有制造工厂）赶紧上市，赶紧破解吧!

对于去年六月刊神秘失踪一事，我敢说这是中国游戏刊物史上破天荒头一回啊！属实是有点坑爹啊！害的我以为又停刊了知道不？小弟六月六号过生日结果没有PG做生日礼物害得我心里哇凉哇凉的知道不？你们让我这幼小的心灵情何以堪啊!

咳咳，不好意思。刚才一不小心就启动了马景涛模式……不过还是祝愿《NPG》会越办越好，一直陪伴着我们!

以上。

（期待六月刊做生日礼物的 李驰）

PG■截稿前不久收到李驰的这封信，最近过得还不错啊。有啥玩啥是最好的心态，欲求不满没必要，踏踏实实玩就好。你还挺追求完美啊，你问影忍的事，我们都不记得了，剑纹说问了翔舞，他说没玩过FF6……

说到GAMELOFT，倒是认识北京部门的朋友，前几年北京GAMELOFT就成主力了，不过很多人对这公司有意见，太爱山寨别的公司的游戏了。看你玩了不少，其中貌似就有……你懂的。

下期就是6月刊，提前祝你生日快乐！

Editor's Voice
~小编之页~

硬 核

去年底一颗臼齿蛀了一个小洞，吃东西就掉进去。当时没当回事，结果洞越变越深，几个月前已经发展到受冷热刺激就会酸痛难忍的地步。我依然没重视，以为这种过敏症状会像感冒一样自愈……其实这是大错特错的啊！牙蛀了洞，细菌就会在里面滋生，而且普通的刷牙很难清除，洞自然会越来越深，一旦深及里面的叫做“牙本质”的地方，就会对冷热刺激过敏。后来我吃东西时如果不小心食物掉到牙洞里都疼得要命，没办法只好去看牙医。

小时候就因为龋齿看过牙医，由于太恐怖，没敢去复诊，结果后来那颗牙完全的碎掉了。没想到10几年后又要去看牙医。去专门的口腔医院一看，挂号大厅人山人海，不亚于春运时排队买火车票的阵势。结果一大早过去挂号只挂了个晚间的号。终于等到护士叫我的名字，进去诊室看到那些牙医的器械就浑身哆嗦，特别是发现给我看牙的医生是个比我更帅的男大夫时，我更是恨得牙根痒痒，哼！

大夫首先要试探我牙齿的具体情况，方法就是故意刺激牙齿，那一下真是疼得不行。其实，整个过程也就那一下疼而已，后来因为打了麻药并无多大感觉。10多天后复诊时，因为牙神经已经被杀死，也没有什么疼痛感了。真后悔小时候没去复诊啊。只是大夫给我开具收费单的时候我又开始疼了——一颗龋齿花掉我1千多块，我牙不疼了，心疼。所以各位一定要注意保持口腔卫生呀，刷牙漱口什么的千万别懈怠，没必要等出了问题再看牙花这个冤枉钱不是。

还好，牙齿终于不疼了，而且赶上口袋来北京请我们吃大餐，值了值了。谢谢口袋！谢谢比我帅的医生！

口 袋



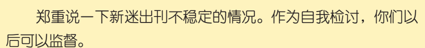
趁5.1假期的时候去了趟北京，狠狠地把自己给治愈了一下，超开心。

4月28日早上接到硬核兄的电话，于是很无耻地请求他来接我，因为不认识路……不过硬核兄的指路技能实在是太糟糕了，让我在天桥下面等，结果他的意思是在那个未完工的天桥，后来我才知道的，原来那个水泥桩子竟然是天桥的前身！？坑爹呀，谁会知道那东西是啥

连续三天都缠着硬核兄，还好他长得非常帅……（主编大人：别犯花痴了！）……30号的时候和北京3DS群的一群玩友聚会了，接着去逛了4小时的街，饿着肚子逛街的滋味太可怕了，途中路过各种小吃店，可硬核兄不停地泼冷水，说这个不好吃，那个也不好吃，折磨啊……直到回上海之后，我还不停地做噩梦，梦见饿着肚子疲惫不堪地逛啊逛……

这次挑战了北京各种名小吃，例如豆汁、麻豆腐、炒肝、烧饼卤煮等等，还有幸亲眼见到了主编大人……感觉非常过瘾，希望能够早日和杂志社的诸位在一起工作。

剑 纹



郑重说一下新迷出刊不稳定的情况。作为自我检讨，你们以后可以监督。

去年刚开始做新迷，每月上市时间不固定有时候真的没办法，比如调整办公室影响了进度，弥可走的那期也有影响等等，一些不稳定因素很难克服。尤其是第一期（2010年1，2月合刊），痛苦的经历至今都像噩梦一样无法挥去。

话说那是09年12月底，接到PG后开始赶进度，1，2月合刊的目标是年前上市。匆忙做完后联系印刷厂（北京地区）。结果，能联系的工厂全不做。原因很简单，过年放假前每个工厂都忙得要死，他们手里的报刊杂志都要在年前做完交差，但是工厂里的外地工人着急回家过年，有不少人提前就闪了，根本拦不住。所以工作比平时忙，人手却比平时少。按照工厂的说法，如果没有提前联系签好合同，这时候是不可能挤进去的。

我联系了十几家印刷厂，说尽了好话，人家就是不给做。又联系了几个圈内的朋友，让他们帮忙联系更多的工厂，还是没结果。最后我把所有能联系的人都尝试了，几乎就要放弃的时候，一个姐姐介绍了一个人。我打电话过去，他正在高速上开车，几分钟后他停到辅路打电话给他的人脉，几分钟后给我回电话——搞定了！

后来我们就跟这个朋友合作，印刷厂选在北京金齐乐。直到今年我和那边老板吃饭才知道，我大学时经常买的一本叫《吉他爱好者》的杂志就是他们厂印的。（利用工作的关系，上个月我还到厂里顺了几期过刊，爽啊。）和他们合作后，不用担心印刷质量，然后赶上一些个人原因，我就在去年10月左右回了天津。北京中关村某办公室只剩某核。在上海的口袋早就要来北京，但不是你想来，想来就能来。各些原因一直托到现在。眼看最近时机差不多了吧，又发生一些屎尿未及的事儿……

新迷今年从月初上市改为月中是3月号，不是我们偷懒，确实是为了等3DS发售。2月26日3DS发售，2月底我们拿到主机赶紧做内容。印刷要大概一周的时间，物流发货到全国各地又要好几天，所以3月号变成了月中上市。4月号没能调整过来，这期5月号也是。不过5月号制作期间，我把几天时间用在联系电子刊的合作上，虽然上市晚了，但多少有点成果。还是请大家多支持。（http://zjm.dooland.com）

说实话，杂志内容我们现在做的还不够理想，有很大的提高空间。目前如果想按时上市，多做一两个攻略直接OK——毕竟攻略撑页数最TMD方便。但咱一直固执的希望提高可读质量，尽量做一本好看的天朝小刊，也不浪费现在还不错的纸和油墨。不过出刊不稳定会造成大家买杂志困难，造成销量降低，咱本来就不高的销量持续降低，可就危险了……好了，本期编辑寄语做检讨用。让你知道，别看小编平时貌似挺爽的，天天打游戏写写稿子，其实都是幻觉，都是解决不完的问题。最后跟你说一声，下个月新迷还是月中上市（6月有E3），再下个月——也就是7月号将调整状态，人马到齐，条件改善。以后努力保证质量+按时上市，月初也好，月中也好，一定给还在支持新迷的你一个交代。不坑爹。当然，如果能够坚持到那时候。

话说最近新迷的博客www.4pgm.com挂了，服务器的事儿。大家可去百度掌机迷贴吧查看杂志动态。

中国动漫新人类

被蜡笔小新吸引的一对中国母女

根据调查，中国的日本动漫（动画和漫画）消费者大多是十多岁和二十多岁的年轻人。因为他们在上个世纪90年代经历了日本动漫的洗礼。

那么，在2008年的今天，会不会出现父母和子女一起看日本动漫的情况呢？那经受了日本动画洗礼的一代，在成长了10年或者20年之后，会变得如何呢？为了得到答案，我访问了北京居住得一对母女。

采访一对母女，母亲30多岁和女儿9岁。

这位母亲的丈夫属于高收入一组，所以这位母亲成了中国少有的家庭主妇。富含知性之美的37岁的母亲有一位可爱的9岁女儿，名字叫做“小莲（化名）”。得知要访问的内容之后，小莲还叫上了班上的同学一起来交流。这对我来说最好不过了。

小莲带着小小的眼镜，皮肤白白净净，还有些稍胖，今年读小学3年级。她带来的小朋友皮肤比较黑。

采访内容如下：

——喜欢日本动漫吗？

母亲：恩，十分喜欢。

小莲和朋友：我们也喜欢！

——为什么会喜欢日本动漫呢？

母亲：首先日本的动画和漫画画面都很美。我认为给孩子看那么美丽的画面能够熏陶孩子的情操。简单的说教并不容易记住，而日本动漫里面的故事很容易让孩子们记住什么是爱和正义。能教给孩子这些重要的东西，我认为是很好的事情。

小莲和朋友：故事都十分有趣，看得很开心哦！

——不看中国的动漫吗？

母亲：不看。

小莲：我也不看。

朋友：我只偶尔看一下。

——为什么不看中国的动漫呢？

母亲：没意思，画面也不美。所以我认为对孩子的情操教育没有帮助。我一点也没有让自家孩子看那些动漫的意思。反正孩子自己也不想看。不过，对于比卡丘这样对眼睛不好的动画我就要先发觉，不能让孩子看。

（编者注：母亲说到这里，孩子很乖的说“恩！”。这里说的事情是口袋妖怪迷都应该会知道的一个案例。1997年12月，日本放映的《口袋妖怪》让数百名孩子出现了“光过敏症”，接连入院治疗。是一件让人闻之色变的大事件。）

小莲：中国的动漫一点也不有趣，看了我也不会觉得开心。

朋友：我偶尔会看一下。不过和日本比起来，中国的动漫里面只有少数作品能做到比较符合我们的兴趣。

——关于日本动漫，你们是看漫画多？还是看动画多？

三人：动画！看漫画很花时间，几乎没什么时间去看这些书。小孩有功课要写，母亲有家务要做。

《蜡笔小新》的带人感

——你们都看些什么日本动画啊？

母亲：《蜡笔小新》，我此外其他都不看。

小莲和朋友：我们也喜欢看《蜡笔小新》，很喜欢小新！他实在是太有趣了！我们除了《蜡笔小新》以外其他都看哦！比如《名侦探柯南》、《火影忍者》、《多啦A梦》......我们最喜欢多啦A梦了。

——《蜡笔小新》有那么有趣吗？

母亲：十分十分的有趣，很好看。虽然我也认为《蜡笔小新》中也有些场面比较不适合小孩子看，不过......算了，也就这种程度而已嘛。小新经常说那些色色的话，其实在任何家庭也多少也实际存在。小新不也是在夸张的反映着日常生活的常态吗？接近着我们的生活，这样十分有带入感，就会觉得很好笑，很有趣。

（编者注：中国版本的《蜡笔小新》已经将限制级的场景进行了马赛克处理，实际上什么都不会看到，所以大人也很放心。）

小莲和朋友：《蜡笔小新》有趣得难以置信！看到小新那邪恶的笑声就想笑。不过呢，您知道吗？现在中国出现了和《蜡笔小新》很相似的国产动画哦！

——哦，我知道，你们是不是说《大嘴巴嘟嘟》？

母亲：您也很清楚啊。里面的人物实在是太相似了。从小新到小新的朋友们，连幼稚园的院长都一摸一样。只是主人公的样子和小新有些区别。这种作品出现在日本那边来说没有问题吧？

朋友：谁看了都会马上说“那个不是《蜡笔小新》吗？”大家都很喜欢小新，所以一看都会这么想的。

模仿的作品并没有吸引观众的魅力

母亲：我基本不看中国的动画，所以本来并不知道这件事，而是小莲告诉我的。我就去看了一会，然后就不想再看第二次了。既然那种动画能播映，为何不直接播放小新就好了呢？

——2006年9月1日起，中国电视台黄金时间不再允许播放外国动画，而必须改播国产动画。

喜欢日本的“哈日族”们

在日本动漫兴起的浪潮中，我来介绍一下中国年轻人们的“世界”。

中国在这几年里，以中学生为主的女孩子为中心，出现了“十分喜欢日本”这个现象。

不仅仅是一般的喜欢那么简单。而是在各种方面都模仿日本的流行。

服装方面信息可以参考在中国发行的流行杂志，还有从网络上下载这些咨询。这样一来，中国这些少女们马上就能借鉴日本原宿、涉谷这些地方的时尚女孩们的装扮等。

原宿和涉谷的“咔哇伊”来到了中国

中国的姑娘们拿着日本流行杂志和网络的上的服装图片，杀入了标榜着日本风格的美容店，此外从小首饰到鞋子，全部不能马虎，都要精心挑选。这样，马上就和日本原宿、涉谷的女孩接近了呢！

日本的女孩们喜欢对着流行饰品大叫“かわいいか、かわいくないか”如此的标准来挑选，遇到什么喜欢的东西就大叫“キャーッ、カワイイッ！”。这种“咔哇伊文化”直接传入了中国大地。用中文来说，翻译是“可爱”，不过哈日的女孩们直接音译为“咔哇伊”，因为如此的叫喊才能让这些女孩们真的兴奋起来。这就是“哈日族”们的身影。

在搜索引擎上输入这个完全音译的“咔哇伊”，能搜索到“咔哇通饰品”、“咔哇伊加盟连锁店”、“咔哇伊新闻”、“咔哇伊天使部落”、“咔哇伊形象设计”等数十万的条目。这个范围从饰品到装饰品都涉及。

榻榻米和滨崎步

更为升级的是，有的人居然把自己的房间铺上了日本的榻榻米，这我觉得很不寻常。日式房间的垫板直接用中文音译为“榻榻米”。哈日一族对日本文化的热情已经到了这个地步。

对日本的偶像十分狂热并不罕见。当时在中国最为有名的就是滨崎步，在中国，她有着成千上万的歌迷，还有恐怕要以数百来计算的歌迷自发组成的俱乐部。难怪滨崎步被誉为“东洋妖姬”。

这些年轻人们，在中国被称呼为“哈日族”。

让日本人都难以置信的中国COSPLAY界：有5亿5000万人在观看中国民间组织的COSPLAY祭

2007年的夏天，在日本的网络上一度兴起一股流行，那就是对“中国的COSPLAY”进行报道。

COS PLAY是英文Costume Play的简略写法，是对动画、漫画和游戏等登场的角色进行衣装、语言和行为等方面进行模仿的行为。

在日本，对动画和游戏的狂热的OTAKU们是出现于1980年左右，在90年代之后大规模兴起。在当时COSPLAY是一种痴迷于动漫游戏的另类兴趣。可是到了现在，连知名企业的活动都会出现各种COSPLAY的模特，更别提红遍秋叶原的“女仆咖啡厅”了。就是不太明白这种事情的笔者，也不得不知道COSPLAY的存在。

这个COSPLAY现今在中国非常的流行。

在中国的大学生这个群体里，出现了对于日本动漫非常痴迷，非常希望将自己装扮成自己喜爱的动漫角色。于是开始COSPLAY的年轻人剧增。这股潮流来得非常猛烈，不久中国全国就出现了各种规模COSPLAY比赛，全国规模的比赛也马上展开了。这样的热情传达到了日本，成为日本动漫迷茶余饭后的话题。想到过去日本动漫扎根在年轻人心中，这样庞大的热气也就不难理解了。

根据中国最大的游戏展CHINAJOY的调查结果，参加CHINAJOY的COSPLAY者的年龄层分别如下：

年龄	比例
16 - 18岁	14%
19 - 22岁	45%
23 - 25岁	24%
26 - 35岁	15%

根据学历来看

学历	比例
初中	6%
高中	21%
大专	31%
本科	36%
硕士	4%
博士	2%

这些都充分表现了现在中国动漫中坚力量的分布。

在中国举办大型COSPLAY比赛，还可以用网络和手机对自己喜欢的COSPLAY团体或者个人进行投票。这些投票会相当影响COSPLAY参赛者的成绩。由国家主办的COSPLAY比赛从2004年的15万人到现在增加到100万人、350万人、500万人这样惊人的数字。根据官方数据，观看COSPLAY的人从最初的3亿到达了现在难以置信的5亿5千万。

居然有将近日本人口5倍的中国人在观看COSPLAY大会！而且这个数字还在增加中！已经激增到如此规模的COSPLAY大会如果没有国家来举办和控制的话，肯定会出现混乱。

顺便说一下。其实中国的COSPLAY和日本的COSPLAY有着一个很明显的区别。那就是中国的COSPLAY比赛个人参赛者很少，多以团体参赛，并且多以舞台剧的形势进行表演。你问我“为什么中国的COSPLAY要采取舞台剧来表现？”

我也不知道啊！

“盗版”这个可怕的日本动漫推广机

在中国说到日本动漫的盛行，就绝对无法回避那个让人尴尬的问题——盗版。

在中国，并没有多少漫画和动画能够从正规渠道发行。加上现在采用的DVD、VCD媒体非常容易拷贝，所以就被盗版商拷贝后进行销售。

对于盗版的考察

如上面所说，在中国大部分日本出版社是没有发行权力的。盗版就直接拷贝大量在台湾发行的动漫。最近中国对盗版管制十分严格，多少也取得了一定的成效。不过即使如此，可以毫无疑问地说，在中国流行的日本动漫有90%是盗版。

日本人说到这些，就会有如下反映。

“中国就是盗版。”

“完全没有著作权观念。”

虽然笔者也这么认为，不过这只是一个表面，经过调查和分析，我还发现了深层的原因。

笔者在北京的那段时间里面，每次经过北京站前地下道的出口，都会见到一些露天摆摊的商贩，而他们销售的居然是DVD。万一要是有个公安经过这里，他们马上就会卷起地上的DVD，落荒而逃。这也是现在取缔盗版严格的现象。这些让我印象很深。

我也十分好奇，走过去看看究竟卖的是什么DVD。摆摊的小伙子发现了我的视线，马上说：“如何？买不买？很便宜的啊！”

真是十分敏感的商业嗅觉，我想“也买一次试试看吧？”就问：“多少钱？”

“一张10块钱（约150日元）。只要10块钱就能看很多动画哦！很便宜吧？怎么样？买十张我就送你一张。”

第一次买盗版我很震惊，居然如此的便宜。机会难得，我来中国都不下一百次了，居然还没买过一次。我当然知道购买盗版是不对的，可是实际上在中国的日本留学生们恐怕也禁不起这种诱惑。现在我在做中国流行的日本动漫研究，不犯个案子怎么上梁山？找了这些借口，说服了自己，花了10块钱买了一张盗版DVD。然后我这年老的心脏跳得厉害，好似犯错的小学生，又好似得到了新玩具的孩子，兴奋地拿着战利品回家去了。

回到公寓，马上打开电脑，将DVD放入光驱，点击“播放”。

哎哟，吓死我了。

音响突然发出巨大的声音，动画的主题歌响澈公寓。现在已经是晚上了，我赶紧调小音量。

在这样的深夜，我做贼一般看着盗版动画，仿佛是个深夜躲着老婆偷看AV的中年大叔……

如此低廉的价格，就是日本留学生都会丢弃自己的“著作权”观念。虽然中国近年来经济发展取得瞩目的成就，不过中下层家庭要动用数百元购买的正版也是不太容易的事情。正是盗版的普及，才让日本动漫在中国如日中天。

不过并不是说这样就是无视版权的合理借口。借口就是借口，任何理由都无法撼动法律上面清晰的条文，不是吗？

购买正版需要一定的知名度

难道中国的动漫迷们完全不知道“著作权”，不知道购买盗版是违法的吗？当然不是如此。政府今年对于盗版的打击力度也不小，盗版并非只针对日本动漫，港台的音乐专辑和电影也是深受其害。

除了动漫方面，电视游戏机这边也存在盗版。其价格比起动漫DVD盘更加低廉，恐怕连正版的3%都不到。但是在如此可怕的低廉价格的诱惑下，在许多游戏店还是有日本购买而来的正版游戏在销售，而且也有人会去购买，这不是很神奇吗？

正如刚才所说，中国在经济建设上取得了举世瞩目的成就，富裕的家庭正在不断增加，他们经过一些教育之后，有了“版权”这个概念。然后他们就是在中国日本游戏正版的购买者。不过也仅仅限于有

用知名度的日本著名公司的大制作，例如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等等。而没有知名度的游戏，购买者还是会选择盗版，因为他们并不知道这个游戏是否好玩。

但是，在动漫方面，就没有这么幸运了。购买动漫作品正版的凤毛麟角。即使有，大部分也是购买台湾的繁体汉字的漫画或者台湾配音的动画。这个其中的原因，等后面再详细解释一下。

日本动漫在中国有着难以想象的知名度，经过盗版传播扩大之后，恐怕今后要是哪一天日本动漫作品来到中国市场上，根本都不需要打广告了。

反观对于著作权管理极为严格的美国，美国的盗版并不盛行，因为在那里制作盗版会受到严厉的惩罚。但如此一来，日本动画反而在美国市场吃不开了，无法大规模普及。

这是多么讽刺的现象啊，讽刺得让我毛骨悚然，不敢继续想下去。

中国盗版的规模

现在在中国，以日本动漫为中心的动漫产业在急速增长中，这一点已经是谁也无法改变的事实。而盗版就是现在这个行业的最大受益者，如此脸颊的盗版在中国这个日本动漫热的国家里，其规模究竟能到达何种境地呢？

以下考察只是我的自身感受，并没有确切的数据作为证据。

没办法，既然是盗版，没有机关能够得到确切的官方数据，我只能尽我所能，通过一些渠道进行收集，这是我的极限了。

说到盗版首先就是想到这个东西是侵犯了著作权的。并不能联想到数字。首先我给日本著作权协会的相关人员打了个电话，那边回应是。“盗版究竟侵害了多少作品的著作权根本无法统计，中国对于日本动漫的盗版的规模和对象都无法确定。”只能得到这样的回答。

那我下一个找一个受到盗版侵害严重的日本动漫组织——日本漫画家协会。他们作为直接受害者，也许会有一些数据吧？可是经过询问，回答也是：“并没有这方面的数据。”“有什么问题的话，请询问我们的会长松本零士先生，他同时担任本协会著作权代表。”再怎么说，我也不能失礼到打个电话去给松本零士先生，问他关于中国的盗版情况吧？于是我只好说：“不，这样就行了，打扰你们十分抱歉。”那边很热情地说：“也许能从日本作者团体协会那里打听到一些情况。”然后告诉了我电话号码。

不过很遗憾，日本作者团体协会也是没有任何数据。最后找到了日本动画协会，回答还是什么数据也没有。这些团体的共同点就是工作人员都十分的亲切，不过都没有任何盗版相关的数据。

最后我联络了JETRO（日本贸易振兴协会）的北京事务所。

“我们也没有这些数据。”

果然如此。

“不过中国国家版权局的主页上也许能得到一些数据。”

果然这个方面还是得找中国的机构，不过我在中国的人脉完全不能和日本相比。相信我冲过去询问，也不会得到希望要的数据。

就连日本的经济产业省的接线员小姐也是说：“恩，我们公司不涉及这个领域，所以没有任何数据，帮不到您十分抱歉。”然后就挂断了。

到底要从哪里下手呢？我想破头都想不出来。

对了，日本媒体在中国盗版横行时有过一段时间的跟踪报道，说不定他们会有什么线索。本部我就不管了，还是找和中国关系密切的北京事务所下手。

终于得知Content Overseas Distribution Association（简称CODA）这个民间组织得到了我希望的数据。终于找到了！

根据2007年6月13日发表的数据，中国大陆、香港、台湾查处了针对日本作品盗版的案件3587件。

2005年1月到2007年4月期间，在这两年又四个月的日子里，没收了电影、动画、音乐游戏等相关的DVD、VCD、CD大约374万张。逮捕了盗版制作人1242人。假如这些盗版光盘在市场上售价1300日元的话，那么这些没收的光盘价值总共有48亿6千万日元左右。

CODA的情报只有这些。如果完全针对动漫业的话，也是很久以前的数据了，现在不具备参考价值。

中国字幕组的荣耀

前面谈过为什么动漫的日本正版并不会有人愿意花钱购置呢？因为大部分日本动画迷并不都会日语，日本正版动画都是原声，正版漫画也都是日文。所以他们只有看台湾正版的繁体字。

即使是台湾，配音发行的日本动画数量远远不及现在中国大陆市面上出现的这些，这又是为什么呢？

我在看了之前购买的那个日本动画盗版DVD后就发现了这个有趣的现象。

在中国流通的盗版日本动画多是拷贝自日本的电视台或者发售的原版DVD，所以当然声音还是和原版一样是日语。不过为了让不懂日语的中国动漫迷看懂剧情和对话，在动画下方出现了中文字幕。这虽说盗版很猛，不过也不是盗版制作者帮他的顾客翻译好的。

这些盗版日本动画的翻译水平想当高，对于日语能力有很高的要求。但是以说起盗版，大家都联想到黑社会，黑工厂那样的组织。在这样的组织里面很难想象有个精通日语的人来专门搞这个。不过如果是他们雇用了专业日语人士也说不定。

但是实际上都不是这样，在我买的盗版DVD里面我得到了答案。在动画播映的开头，我盯着屏幕上面的字体，看到了三个字——“字幕组”。这个内容一般在动画主题曲部分出现在画面的上方，然后动画开始后，下方就出现了简体汉字的字幕。这就是将日本动画翻译成中文的团队“字幕组”。

如果是非法的盗版组织，不可能堂堂正正地把自己的名字打入盗版DVD才对吧？

这究竟是怎么回事呢？完全不明白了。

不，等等……字幕组？

我似乎听说过类似的词语，这不就是“汉化组”吗？称为汉化组也是完全正确的。

我见识过的汉化组是北京一所大学的日本动漫社团。他们喜欢日本动漫，但是很多作品都是日本原声原字。于是会日语的社员就将日语翻译出来，打在了日本动画的上面。

加上最近网络的发达，使用电脑可以很轻松的将翻译好的中文字幕打在日本动画上。

他们的工作顺序是这样的。首先在日本国内的某个人将日本的动画节目录制下来（编者注：并不深入调查是哪个人，因为这在日本是违法的），然后将这个动画传送到网上去。随后中国这边的动漫迷们从网上下载这些原版动画。当然这些下载绝对不是堂堂正正的，而是采用了一些不容易被发现的加密网站，还有使用P2P软件等，共享出来。

这些原版动画都是日文原音，还不能算是“成品”。随后，就轮到“字幕组”登场了。

“字幕组”的人员从网上下载了原版的日本动画节目后，精通日语的人就开始一边听动画中的日语台词，一边翻译成中文。他们并不可能得到官方的台词本，所以这真是辛苦的工作。只用耳朵去听，记住这句话的每个发音，然后在大脑内翻译成中文意思，再输入到电脑上。如果没有一定的日本语能力，根本不可能办到吧？经过团队的一起努力，几个小时内，一集30多分钟的日本动画就翻译结束了。翻译结束后，有专人分工，用电脑给原版动画打上中文字幕，最后重新发送回网络上，提供给全国喜欢日本动漫的观众。

这样一集动画的翻译工作就结束了。不仅仅是他们，同时和这个团队一起共享资源的其他日本动漫爱好者也会推出他们的“作品”。然后都采用网络上传的方式传播。

我得知这些之后非常的震惊。之后我从其他人哪里听说在1970年，美国也出现过这样的情况，也是有日本动漫爱好者独力翻译日本的作品。这个现象在中国被完全重现了。

这些字幕组每个团队的人数从几个人到几十个人不等。现在在中国有着无法计算的字幕组出现。而这些字幕组的成员也并非固定的。有的大学毕业后忙于找工作，就会从字幕组脱离。取代他的将是新学习日语的年轻学生们。这个团体并没有什么强制性。

而且，他们“字幕组”的工作是完全自发的，没有任何报酬，连1日元都不会得到。这样的白打工还能凝聚这样的热情，完全是全中国大量的日本动漫迷们的喜悦再支持着他们。

字幕组一般都有自己的动画网站，在上面他们会披露自己努力的成功，相信这是一件很自豪的事情。这些字幕组在上面如此的努力翻译日本动画，得到的就是网络上广大动漫迷们的赞美。可以说这些赞美是他们唯一的报酬。

这毫无疑问是一种善意的心态，是动漫迷的骄傲。

可是，无论字幕组出发点如何。盗版商们还是会窃取他们善意的成果，从网络上下载他们做好的作品，然后大量生产，为己谋利。

尾声：中国动漫新人类的未来

中国大陆日本动漫如此受到欢迎，怎么能不会出现日本人都已经熟知的那类人——OTAKU呢？

中国的OTAKU们究竟在干些什么呢？笔者十分感兴趣。

中国的日本动漫爱好者在最近对于同人志十分感兴趣，他们甚至能自己绘制同人，并且举办类似日本的漫展那样，在哪里销售自己的同人志。一个普通的漫展大概能聚集2000名左右的年轻人前来参加。而一本同人志售价从30元（约450日元）到60元（约900日元）不等。这个价格比起售价大约10元左右（约

150日元）的中国的正版漫画书还要昂贵上几倍。但是就是这样，还是会出现某个人一买就是几本，一次甚至能购买1000元（约15000日元）的同人志。这真是非同一般的现象。

在我看来，这种同人志热潮里面也是包含了中国动漫新人类的最基本要素。那就是“自己动手，自己创作，展现自己。”这和之前说到的COSPLAY是共通的。

毫无疑问，在中国已经出现了数不尽的日本动漫OTAKU。这个群体还在不断扩大之中。

现在这些现象还在进一步升级。比如：

有种传播信息的网络知识派OTAKU，他们比任何人都想知道关于日本动漫的情报。这是最早出现的群体，他们在大学和网络上不断推广自己喜欢的作品，仿佛宗教在布教一般，希望能让更多人和自己一样“得病”。这些人里面许多人都会在出版业或者情报杂志工作。

现在越来越升级的COSPLAY大会。现在已经被社会接纳的COSPLAY正在大规模兴起。在过去，社会都会批判这些打扮得怪模怪样的年轻人。不过这股潮流实在太猛烈，无法阻挡。现在由政府召开的COSPLAY比赛投票人数以万为单位。各大网站也能堂堂正正在报道COSPLAY大赛的信息。随后连女仆咖啡厅都开始出现在北京、重庆等大城市，成为了新的话题。

中国的OTAKU们有着强烈的表现欲。他们要不COSPLAY自己喜爱的人物，要不就创作喜爱角色的同人志。这些人现在是中国动漫新人类的中坚力量。

译者尾声：无论如何，日本动漫业已经毫无疑问在中国大地扎根。虽然有着各种各样的问题，不过既然有未来，就一切都没问题。

编译/月莺

（编者注：本文节选自日本作者远藤誉2008年写的《中国动漫新人类》一书，原文曾连载于日经BP网站。作者远藤誉生于中国，经历了战后史，这是一个日本学者的角度看中国人对日本动漫的态度。本文不代表本刊观点。）



看动漫

柯南破案的标准套路

具体套路就是这样，尸体绝大多数时候是由女性发现的，然后嗷的一嗓子人就都到齐了。再看嫌犯，首先有一个凶神恶煞的、看着就不像好人的、跟曹爷似的嫌疑人，不过放心，这人肯定是好人。还会有一个一听说案子就吓的屎尿俱出顺裤裆流明显跟案子有牵连的嫌疑人，这人肯定知道不少内情，但不是凶手，而且之后十有八九会被真凶干掉。还一个长的温良恭俭一眼望去打娘胎里就是三好学生没准还就读于音乐学院……咳咳，扯远了，总之就是一个大好人的人，没跑了，准他干的。

然后柯南破案时一般会遇到一个瓶颈，过不去了，这时小兰或者那几个小孩会突然扯出来点儿跟案情八竿子打不着的东西，说时迟那时快，柯南就跟摸了电门一样，脑后一大闪电横着劈过去，全明白了。

下面小五郎、园子之流出现，尤其小五郎，抵达战场效应的最佳状态，继续来，按理说他一天八次的麻醉剂量，早该成痴呆了，谁承想居然没事儿人似的，此等体质连久经考验的天朝人民都难以望其项背。而他每次被麻醉后都能自动找到最近的椅子坐好呈低头沉思状的非凡能力就更不是一般人比得了的了。柯南借他人之口说出作案手法并指出凶手之后，凶手都会冷笑着问：证据呢？之后倍儿激昂的那首背景乐响起，证据出现。凶手脸部一阵抽搐，接着进入最后一个环节。

也就是真情告白环节。要么凶手跟死的人苦大仇深，自己亲人以前死在他手上，凶手隐忍数年大仇得报（卧勒个去！这么掐指一算，死的远不止600多条人命！怕是再乘以个2都不嫌多）。要么前面一串误会，凶手却不知道。此时柯南必是两眼放光，戴俩白镜片跟盲人似的，然后予以严肃指出：兄弟，你杀错人了，其实死者是这么这么这么回事，懂没？

扑通下跪，双手撑地，大哭大叫。这是犯人最后的标准动作。

文/佚名

非名著

黄队长——《孔乙己》版

滑坡路的讲台的格局，是和别处不同的：都是一个长方形的大柜台，柜里面预备着热水，可以随时温酒。上学的人，傍午傍晚散了学，每每花十块钱，买一扎啤酒，——这是二十多年前的事，现在每扎要涨到二十块，——靠柜外站着，凉凉的喝了休息；倘肯多花五块，便可以买一张武藤兰，或者苍井空，做下酒物了，如果出到五十块，那就能看爆菊，但这些顾客，多是一道杠，大抵没有这样豪爽。只有戴三道杠以上的，才踱进教室里，要酒要碟，慢慢地坐看。

我从十二岁起，便在镇口的滑坡路小学里当伴读，主任说，我样子太傻，怕侍候不了三杠主顾，就在教室外面做点事罢。外面的一杠主顾，虽然容易说话，但唠唠叨叨缠夹不清的也很不少。他们往往要 亲眼看着啤酒从酒桶子里舀出，看过杯子底里有水没有，又亲看将杯子放在冰里，然后放心：在这严重监督下，羼水也很为难。所以过了几天，主任又说我干不了这事。幸亏荐头的情面大，辞退不得，便改为专管凉酒的一种无聊职务了。

我从此便整天的站在讲台里，专管我的职务。虽然没有什么失职，但总觉得有些单调，有些无聊。主任是一副凶脸孔，学生也没有好声气，教人活泼不得；只有黄队长到店，才可以膜拜几下，所以至今还记得。

黄队长是五道杠喝酒而带着妞的唯一的人，据说妞叫妙可。他身材很高大；红白脸色，眉宇间时常夹些霸气；一部黑钢髯如同钢针恰似铁线。穿的虽然是校服，可是十分威武，似乎龙袍加身一般。他对人说话，总是满口天下的王者，叫人肃然起敬。因为他姓黄，别人便从描红纸上的“宇宙人黄队长”这半懂不懂的话里，替他取下一个绰号，叫作黄队长。黄队长一到教室，所有喝酒的人便都对着他膜拜，有的叫道，“黄队长，你越来越霸气了！”他不回答，对老师说，“来十斤扎啤，放一个小时小泽圆。”便甩出一叠百元大钞。他们又敬畏的说，“你一定又读了日人民报了！”黄队长不屑地说，“哎，没看多少……”“什么没看多少？我前天亲眼见你弄了十吨报纸，边看边吃。”黄队长便抹了把胡子，额上的青筋条条绽出，大声道，“帝国主义亡我之心不死……帝国主义！……不多看点报，行么？”接连便是霸气的话，什么“举世无双”，什么“独一无二”之类，引得众人都膜拜起来：店内外充满了敬畏的空气。

听人家背地里谈论，黄队长原来也是个普通学生，但终于戴上了五道杠，又霸气；于是愈来愈威武。又写得一笔好文章，便写些微博，聊发泄发泄。可惜他又有一样坏脾气，便是脾气暴躁。坐不到几天，便将和他一同竞争队长的人，一并打死。如是几次，敢和他竞争的人也没有了。黄队长没有法，便免不了偶然做些把妹的事。但他在我们店里，品行却比别人都好，就是出手阔绰；虽然间或没有现钱，便打欠条，但不出一月，定然甩出一摞大钞，多余的便押着当酒钱。

黄队长喝了三斤酒，脸色渐渐红润起来，旁人便又问道，“黄队长，你当真看报么？”黄队长看着问他的人，显出不屑置辩的神气。他们便接着说道，“你怎的不去加入共青团？”黄队长立刻豪放大笑起来，脸上笼上了一层红色，嘴里说些话；这回可是这可是一盘很大的棋之类，一些不懂了。在这时候，众人也都膜拜起来：店内外充满了敬畏的空气。

在这些时候，我可以附和着膜拜，主任是决不责备的。而且主任见了黄队长，也每每这样问他，引人膜拜。黄队长自己有时无聊，也只好向孩子说话。有一回对我说道，“你入过少先队么？”我略略点一点头。他说，“入过队，……我便考你一考。五道杠的牌子，怎样别在衣服上？”我想，我一个讨饭一样的人，也配和黄队长说话？便回过脸去，瑟瑟发抖。黄队长等了许久，不耐烦的说道，“不能别罢？……我教给你，记着！这用法应该记着。将来做队长的时候要用。”我暗想我和队长的等级还很远呢，而且我们队长也从不一掏就是一沓钱；又害怕，又敬畏，战战兢兢的答他道，“应该是用别针？”黄队长显出极高兴的样子，将两个指头的长指甲敲着讲台，点头说，“对呀对呀！……牌子有四样别法，你知道么？”我愈加害怕了，终于尿了出来。黄队长刚用指甲蘸了酒，想在讲台上画画，见我尿了，便又撇了撇嘴，显出极鄙视的样子。“看什么看?滚蛋！”有几回，低年级学生听得膜拜声，也赶热闹，围住了黄队长。他便给他们一人一张大票。孩子拿完票，仍然不散，眼睛

都望着钱包。黄队长闹了，扬手将钱包扔了出去，插着腰说，“看什么看，没了！”又拍了拍手，自己不屑地说，“操。”于是这一群孩子都尿了。

黄队长是这样的让人膜拜，可是没有他，别人也便这么过。

有一天，大约是中秋前的两三天，主任正在慢慢的结账，取下黑板，忽然说，“黄队长长久没有来了。账上他还押着五万块呢！”我才也觉得他的确长久没有来了。一个喝酒的学生说道，“他怎么会来？……他干大事去了。”主任说，“哦！”“他总仍旧是打架。这一回，发了酒疯，竟打到徐队长家里去了。”“后来怎么样？”“怎么样？先是打，后来是棍子轮，抡了大半夜，再把徐队长腿打折了。”“后来呢？”“后来腿打折了。”“打折了怎样呢？”“怎样？……谁晓得？许是把徐队长打死了。”主任也不再问，仍然慢慢的算他的账。

中秋过后，秋风是一天凉比一天，看看将近初冬；我整天的靠着暖气，也须穿上羽绒服了。一天的下半天，没有一个顾客，我正合了眼坐着。忽然间听得一个声音，“来十斤扎啤。”这声音十分霸气，又很耳熟。看时又全没有人。站起来向外一望，那黄队长便在门外一辆红旗上坐着。他脸上又红又白，胖了不少；穿一件绿色军装，伸着两腿，两手一手搂着一个妞，左边是妙可，右边是殊凡；见了我，又说道，“来十斤扎啤。”主任也伸出头去，一面说，“黄队长么？您这还押着五万呢！”黄队长豪爽地一摆手，“这……拿去当小费吧。上好酒。”主任仍然同平常一样，跪着对他说，“黄队长，你又干了大事了！”但他这回却不十分否认，单说了一句“小事一桩！”“小事？把徐队长都打死了还小事？”黄队长哈哈笑道，“这算什么……”他的眼色，充满不屑。此时已经聚集了几个人，便和主任都膜拜了。我给酒加了冰块，端出去，放在黄队长手里。他从军装里甩出一沓大钞，放在我手里，“拿去当小费！”，见他手上光芒四射，原来戴满了真金白银。他接过酒一饮而尽，便又在旁人的膜拜声中，开着红旗飞驰而去了。

自此以后，又长久没有看见黄队长。到了年关，主任取下黑板说，“黄队长还押着五万呢！”到第二年的端午，又说“黄队长还押着五万呢！”到中秋可是没有说，再到年关也没有看见他。

我到现在终于没有见——大约黄队长的确干大事去了。

文/佚名

读野史

三国文史：袁术是所有人的老爸

孙坚死后，孙策投靠袁术，并认袁术为义父。

→孙策应该管袁术叫爸爸。

孙策是孙权，孙尚香的长兄，古代长兄为父，长兄认的义父也是弟弟妹妹的义父。

→孙权，孙尚香应该管袁术叫爸爸。

刘备和孙尚香结婚了，袁术则是刘备的岳父。

→刘备应该管袁术叫爸爸。

因此，刘备，孙权都应该管袁术叫爸爸。

接着，周瑜是孙策的义弟，袁术是孙策的的义父。

→周瑜应该管袁术叫爸爸。

袁术是周瑜的爸爸，周瑜是小乔的老公。

小乔也理应喊袁术为爸爸。

通过这点，我们可以发现一个阴谋——曹操想娶小乔的根本目的，是想认袁术当爸爸。

刘备的义弟张飞，娶了夏侯渊的妹妹，也就是曹操家族集团的妹妹。

→曹操（夏侯敦夏侯渊曹仁曹洪曹纯等人）都应该管袁术叫爸爸。

刘表刘璋，是刘备的兄弟。

→刘表和刘璋应该管袁术叫爸爸。

刘表，是黄月英的姨父，诸葛亮又是黄月英的老公。

→诸葛亮应该管袁术叫爷爷。

综上所述，袁术是刘备的爸爸。而刘备和关羽、张飞结为兄弟。 关羽、张飞都要喊袁术做爸爸，叫曹操、曹仁、曹洪、夏侯敦、夏侯渊等人为伯父。 因为刘备取了孙尚香、张飞娶了夏侯霸的从妹，而关羽和刘张二人是结拜兄弟，兄弟的爸爸也就是自己的爸爸。夏侯霸是夏侯渊的儿子，夏侯渊又是曹操的同族兄弟。

研究三国历史多年发现，袁术是那段历史背后的超级BOSS，是三国史上所有人的爸爸。 文/佚名

非主流

公交车上两个初中女生的对白

A：哎～你和他的事，家长同意了吗？

B：恩，我妈同意了，而且觉得他挺好的，特老实。老爸有点不愿意，觉得我还太小了。

A：小什么小？又不是小学生了，怕什么？

B：嗯，我也这么想。

A：那他现在？

B：他现在当然和我们住一起啦！我妈都开始亲切的叫他儿子拉！呵呵。

A：真好！真羡慕你，我妈可没这么开明！那他晚上睡哪？

B：当然睡我房间喽！

A：啊？你妈都让他睡你房间啦？

B：恩～！

（车上人惊奇的目光。）

A：快说说有啥感觉？

B：感觉？抱着他睡感觉比以前睡的踏实多了。呵呵。

A：对了～对了！那个～你们每天是不是都很累呀？

B：恩～刚开始觉得挺辛苦的，后来习惯了觉得还不错啦～只是他一般都比较精力旺盛。

A：呵呵，那你……那你一般都给他带套吧？

B：我当然是主张让他带套的啦，老妈也是这个意思，说带了安全，只是他自己不那么原意带。

（车上的人晕倒！）

A：那可不，带上那个，看着都觉得难受！等我自己有了，我就不给他带！呵呵。

B：还是带上的好，必定我们还小，我前天特别去给他买的最大号的哦！现在每天都要好说歹说的半天，才能给他带上。

（车上人怪异的目光。）

A：哎！羡慕死你了！

B：有啥羡慕的？要么这样吧，你周末有空吗？有空来我家玩吧？住我家也没事的。

A：住你家？住你家我睡哪呀？

B：当然和我们睡一起喽？平时晚上都是我受累，你来了我就可以休息下了，那他就麻烦你喽？

A：呵呵，我……我成吗？

B：没问题，相信我，我会在旁边指导你的。

A：恩，那好吧……就这一次哦。

B：想的美，我保证你这一次后就会爱上他的。

（车上人诧异的目光。）

A：不怕！我要是真看上它了，就磨我老妈也去给我买条纯种苏格兰牧羊犬。

B：好呀！买了正好和我的凑一对。记住买狗链子时买最大号的脖套，还有买几个结实点的球球。

冷笑话

五月里的一丝凉风

1、一时尚女子生日，和朋友喝酒庆祝后开车回家，被Police拦了下来。Police掏出酒精检测仪让她吹气，该女子嫣然一笑，说：吹之前，我能先许个愿吗？

2、我都搞不懂一件事，为什么新闻上都在说拉灯，现在不都是墙壁开关了吗？

3、看到电视里重播威廉王子大婚，黑色的汽车缓缓驶过镜头，我妈说了句：这车上怎么没贴喜字呢？

4、小姑娘指着晨练的老人问：为什么他们能天天到公园来玩？奶奶：因为他们是退休人员。一天，爸爸问女儿：你长大当什么？小姑娘：退休人员。

5、老师常在课堂上教育大家说，当看到别的不足和不幸时，千万不要嘲笑。一天，小明对老师说："今天校园里有一个孩子掉进水坑里，大家都大笑，只有我没有笑．" "你做得对．"老师表扬道，"是谁掉进了水坑里呢？"小明答道"是我。"

6、物理老师上课几乎次次拖堂，同学们都很烦。这天，她捧着一摞试卷进班，说："放心吧，今天我绝不拖堂。"

7、这年月，老百姓愁住房，开发商愁售房，企业家愁帐房，制片人愁票房，当官的愁二房，贪赃的愁班房，男人愁私房，女人愁乳房，老人愁心房，打工的愁租房，住院的愁病房，分娩的愁产房，结婚的愁新房，小市民愁拆房。哎！房事可真够愁人的！

8、男人喜欢高尔夫，是因为每个洞的风景都不同，即使同一个洞，也有不同的进法；女人喜欢高尔夫，是因为每一杆的感觉都不同，即使同一个杆，力度不同、角度不同，感觉也不一样！

迷之特搜队

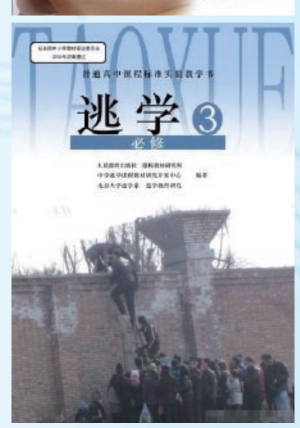
每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

大学必修课程（同学，你毕业了吗？）



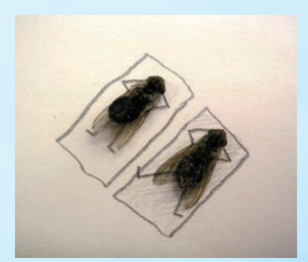




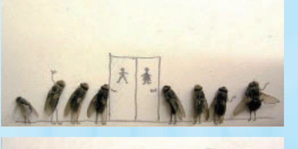




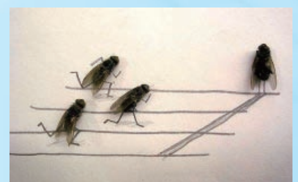
牛人用苍鹰作漫画





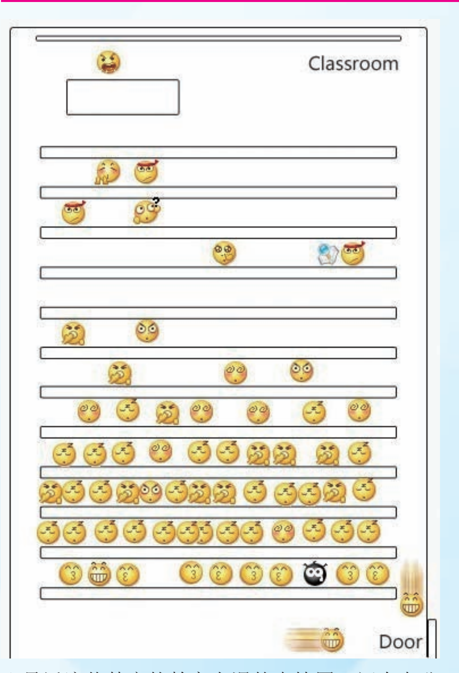




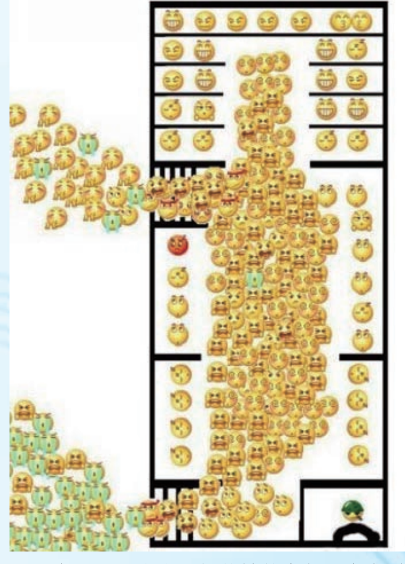




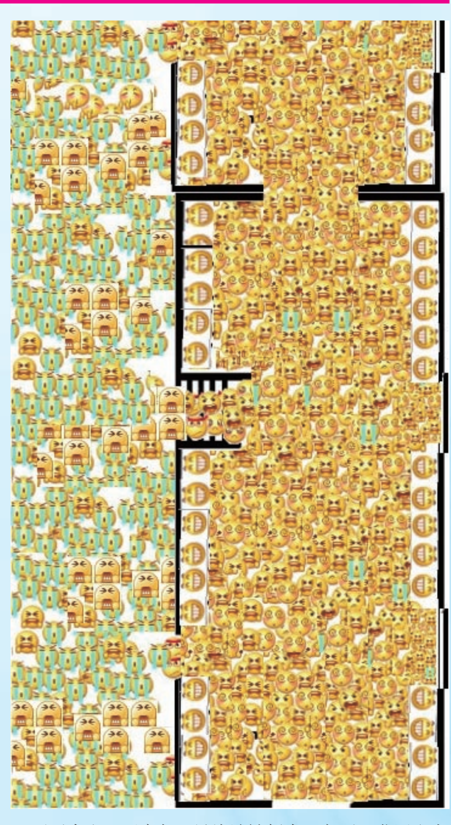
QQ表情终于亮了



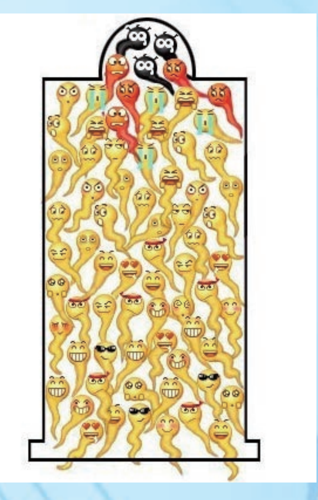
↑最近流传甚广的教室上课的表情图，还有办公室等版本。



↑后来出现了这张更加传神的帝都公交车乘客表情版本。



↑再后来出现了帝都10号线地铁版本，之后又发展出春运版。将其图的密度放大10倍，可自行想象。



←终于，最后发展到了高潮……

实用型纹身参考



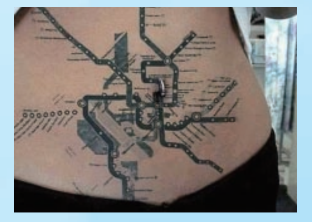
↑可以纹一个视力表。



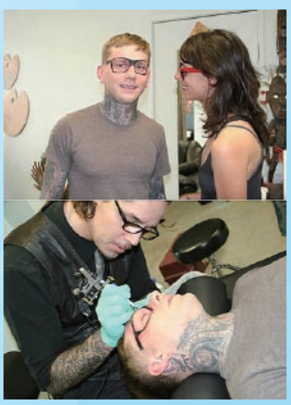
↑“随身”记事本很方便。



↑连线游戏随时随地都可以玩！



↑地铁路线图的作用就不用说了吧。

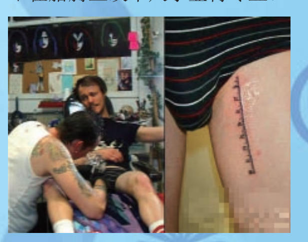


↑纹个眼镜之后，你就再也不怕“大跌眼镜”鸟～



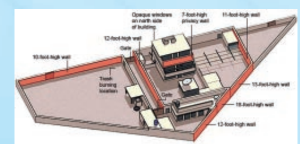


↑在胳膊上纹个尺子显得专业。



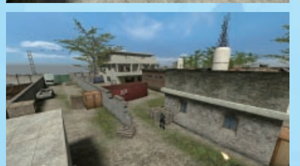
↑这里也可以纹尺子。你懂的。

拉登家CS版地图









↑据说高度还原，你玩CS的话可以试试（下载地址：http://www.gamebanana.com/maps/156014）



↑据说总统已经试了。



↑而且是3D版的。



《无敌老师》彻底攻略

文/AKA

SPIKE游戏公司继《喧哗番长》后又献给了玩家一份不错的礼物。本作在画面、剧情以及战斗上都做到了PSP上几乎无可挑剔的地步，并且因为是黑道份子当老师，很容易让人联想到《GTO》。事实上，故事里很多情节与《GTO》有相似之处，喜欢《GTO》的玩家有福了。\(^o^)/

◆操作方法

按键	功能
摇杆	移动
十字键	虎语录（类似魔法的战斗系统）
○键	决定/投技
×键	取消/重攻击
□键	轻攻击
△键	蓄力攻击
R键	防御/防反/战斗配合摇杆为小跳移动
L键	战斗中为挑衅
L键+R键	SNB战斗中深呼吸以减少生气值
SELECT键	地图
START键	打开菜单

系统解说

◆关于等级：游戏中共存在3个可以升级的部分，分别以“体”、“心”、“技”来表示。通俗一点来理解就是，“体”表示虎爷的体力值HP的升级上限，“心”表示虎爷的魔法值MP的升级上限，“即”表示虎爷的特技修正值SP升级上限。其中，“体”通过平时的移动和战斗都会增加，而“心”会通过战斗中使用虎语录来增加，最后“技”会根据战斗中除虎语录以外的攻击而增加。当然，战斗胜利后都会有所增加的。

◆关于挣钱：去欢乐街的娱乐消费或者其他如买便当等消费都需要大量金钱的支持，不过学校给的工资确实太低了。主要的挣钱方法除了认真讲课以外，还可以通过恐吓接上的小混混、卖鱼（虎爷成了渔民了……）等等来实现。其中卖鱼是比较现实的，因为同时还能收集鱼图鉴。

◆关于战斗：本作中的战斗可以分为普通战斗和灵魂裸露战斗（SNB战斗）两类。其中普通战斗只需要对手打倒即可，需要注意的是普通战斗中不能使用虎语录。SNB战斗基本原则和普通战斗一样，由于增加了虎语录，所以战斗上会显得更加简单，不过需要注意的是当对手体力为0时会筑起心墙，而心墙时期的攻击时不能防御的。心墙只要不断施与攻击就会被破坏。游戏中与路人甲乙丙丁对话就会听到他们的烦恼，当出现红色字体时，按下R键就能进入SNB战斗。

◆关于格斗技：本作中存在4种格斗风格：黑道（ヤクザスタイル）、空手道（カラテスタイル）、拳击手（ボクサースタイル）、职业摔跤手（プロレススタイル）。每种格斗风格都会有不一样的出招方式和连技，而强力连技则需要升级“技”才能学会。

◆关于支线任务：由于本作主线流程比较短，所以庞大的支线任务撑起了游戏的主要骨架。游戏中的主线任务包括助人为乐、教材研究、道具收集、鱼图鉴收集等等，关于助人为乐部分将会在本文的最后做详细介绍。



主线故事流程攻略

1话 那个老师是黑道

■开始操作后沿路前往住宅街，追上看见的小混混。因为自己的小弟被座湖组的人抓走了，正好出现在面前的就是座湖组的小混混。

■途中会经过虎爷的家（虎南アパート），回家可以回复虎爷的体力和心力，并且还可以存档。

■在住宅街的尽头发现小混混，上前与2人战斗，胜利后追加小镇地图（タウンマップ）。从二人口中得知小弟被他们绑架到了见海公园（海が見える公園），二话不说立即前往。

■前往见海公园，在左转的尽头与座湖组的3人发生战斗。胜利后的虎爷将对方头目剃了一个相当搞笑的发型，不过自己也得意忘形的喝醉了酒。

■为了醒酒的虎爷在街上闲逛，这时剧情强制发生与店长的SNB战斗。随后虎爷在路边吐啊吐啊的时候，被车撞倒后莫名其妙的自己上了车（原因是在车上睡觉比在地上睡觉软，这天然呆，萌的……）。

■醒来后的虎爷发现自己居然在学校（小弟打电话来吐槽说现在才想起去读书太晚了吧……orz）。此时虎爷看见当家的偶像末广结衣，于是想上前去要签名，不过后者（貌似）想跳楼自杀（→_→，末广妹妹说了一句超经典的台词哦，“就算我死了，还是会有很多替代品”……我滴神啊，凌波居然也出现了）。与末广结衣发生强制SNB战斗，胜利时选择“カメラ奪っちまえばいいじゃねえか！”。

■原来结衣因为自己快被带去酒店时遭狗仔偷拍而无脸见人要自杀，虎爷果断地答应只要你不死，我去帮你把相机抢回来！随后前往见海公园，在和座湖组发生战斗的仓库与那男人对话，发生迷你游戏“追跡！パパラッチ！”，完成后回到学校。

■看到虎爷拿回相机的结衣一下子放松下来，结果还是从楼顶上跌了下来，幸好鬼冢，啊，不是，是虎爷一个奋身鱼跃救了她。这时媒体相关的人员也来到现场，对虎爷英雄救美一事不停追问，末广为了避免给虎爷带来麻烦，就撒谎说虎爷是学校的老师（喂喂，这是更大的麻烦好不好……）。此后校长大人更是顺水推舟要求虎爷做学校的老师，条件是帮虎爷从德国请来医生为当家治病，一心想救当家的虎爷只能答应。回到高级住宅区的大神组，与组织脱离关系后（唉，做老师都要有苦衷），教师虎爷诞生。



★第1话入手道具

地点	道具
龙峰学院 校门	のり弁当

2话 黑道VS怪物家长

■开始正式到学校任职的虎爷给众人的感觉是，这家伙真的是老师？明显是黑道好不好，不过校长满心期待就是了。从职员室出来后上到第一校舍3F，在3-D教室门前发现新堂老师。

■就在虎爷准备随同新堂老师进去上课的时候，体育老师跑来说那个传说中的怪物家长又来了，悲催的新堂老师只能硬着头皮去了校长室（其实悲催的是虎爷，连用粉笔写名字的时候，粉笔都不给他面子）。下课后回到职员室，这时校长跑来希望虎爷也去看看新堂老师那边的情况，毕竟虎爷也是3-D班的负责老师。不过虎爷一去就把事情搞砸了（当然，谁愿意把自己的孩子交给一个金毛“老师”），最后弄得不欢而散。前往3-D教室打



听学生猫田家的地址，随后前往住宅街猫田家。

■因为猫田君一直不愿意上学，所以其妈妈才会到学校闹事。虎爷强制性的带走了猫田君，而后与猫田发生SNB战斗，胜利时选择“この俺が一緒に考えてやる！”。

■原来猫田君不希望自己的父母离婚，所以以不上学来希望父母能有更多的时间交流，不过最终适得其反。绑架猫田并与他商量作战会议后，前往繁华街的支路（裏通り），与男子3人组战斗胜利后将其轰走。

■在这里等待猫田的妈妈，并开始迷你游戏“ママさん誘導大作戦！”。由于这里需要选择妈妈满意的答案，而问题是随机的，所以不会日文的玩家可以在此之前存档。成功以花言巧语将妈妈骗到酒店门口后，虎爷装作一副很无辜的表情被拍了照，不过这一切都是作战的一部分。

■完成后返回虎爷的家，选择“ストーリーを進める”。

■翌日前往“龙峰学院（龍ヶ峰学院）”后，猫田君来上学了。第2话结束。

★第2话入手道具

地点	道具
墓地	黒板チョコ

3话 危险的兼职！？

■“Right-on”、“爱的小屋（ラブハウス）”开张。

■上课点名的时候浅见差点迟到，不过就算来了也直接昏倒（呃，这个，那个，只能说身体太弱了）。等浅见从保健室离开后，上房顶（屋上）能找到她，随后就可以开始在教室里开始给学生们上课了（严重误人子弟啊……orz），认真讲课的话会有奖金哦。

■不过为了能上课就必须收集教材（当然，虎爷如果没有教材的话，能教的估计也只剩下格斗技了……orz）。前往第二校舍1F的保健室找到小峰老师，获得“生活指導本 応用編”；前往第一校舍1F职员室找到新堂老师，获得“生活指導本 基礎編”，随后前往第一校舍3F讲课。

■讲课结束后，会发生与黑道分子来掳走浅见的剧情，这时虎爷当然是再次英雄救美啦。从黑道分子口中得知浅见的父亲欠了高利贷，所以这才来掳走（不是拐卖？）浅见作抵押。之后与浅见萌发生SNB战斗，胜利时选择“まだまだ手はあるだろーがっ！”。

■搞清楚情况的虎爷决定帮浅见弄（骗？）钱，于是只看见虎爷上了公路撞上一辆汽车，好，钱到手了（鬼冢啊，这事儿你也干过吧……话说，为什么不直接找校长要钱？校长也撞过你的，为无辜的车主默哀）。不过最后这笔不义之财当然是不可能到手的，剧情后前往欢乐街的“メイドぱらだいす”——这里就是浅见打工的地方（虎爷的心里一阵骚动……嗯，女仆，口味不错嘛 V0。0）。

■体验了浅见的服务后（！？），前往河川敷。路边的流浪汉就是浅见的父亲（终于要大团圆结局了 TAT），最后虎爷帮浅见的父亲找到一份工作，于是虎爷又骗走了一名少女的芳心。第3话结束。



★第3话入手道具

地点	道具
第一校舍1F	数字の辞書
职员室	英語で学ぶ鳴き声大全
繁华街	芸術の書
欢乐街	信号機が出来るまでの本
支路	ラーメンの器大全集
墓地	黒板チョコ
见海公园	片っ端からタマゴ紹介集
龙峰学院 校门	日々の図形の秘密本
第一校舍2F	数字で覚えることわざ大全
第一校舍2F	原価と利益 ディープ本
房顶	映画館歴代パンフレット
保健室	おいしい水

4话 正义

■新堂老师开始对自己无法帮助到学生而感到无力，不过看到浅见能开心地上学也是蛮高兴的，就是那个兼职……其实还是女仆了啦。与此同时，新闻部的根津因为他的独家报道而被石川盯上，不过此时虎爷正在班上点名，完全不知道这件事。不过正因为石川和根津都不在，而虎爷对他们缺席满不在乎的态度弄得最后和新堂老师大吵一架，于是翘课了（老师也翘课？）。路上碰见根津被石川一群人殴打，不过虎爷一去，石川等人也就无语的走了，最后留下根津问虎爷到底“正义”是什么？虎爷表示完全不感兴趣。回到虎爷的家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院上班（果然翘课了一天……），与新堂老师闲聊的时候，根津来到职员室递上了退学信，看不下去的虎爷只好与根津进行SNB战斗（其实就是说教了啦）。最后根津被说服并重新燃起斗志，就连一旁的体育老师岚山也被感动（很怀疑这个强壮且猥琐的外表下是个受）。心里不舒服的虎爷来到见海公园的墓地，因为好友龙之介葬于此，无聊只好来陪老友喝酒叙旧。

■回到虎爷的家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院，随后前往房顶找到石川，正准备干架的时候，体育老师出现并作和事老，提出虎爷和石川的决斗，不过条件是，一旦虎爷输了就要离开学校。虎爷当然答应了下来。最后返回虎爷的家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院。一阵小寒暄后开始迷你游戏“決闘！野球勝負！”，胜利后根津决定不退学，而体育老师死活要拜虎爷为师。最后，当虎爷来到校门时，出现了一个谜一般的女人——自由记者御法川，她说起了关于三年前地大厦爆炸事件，以及多嘴的说出了虎爷是大神组的人——于是在一旁偷听的新堂老师大吃一惊。第四话安全结束。



★第4话入手道具

地点	道具
住宅街	片っ端からタマゴまとめ集
河川敷	歴代髪形白書２巻、謎のカラメールアドレスＤ
墓地	黒板チョコ、謎のカラメールアドレスＡ
见海公园	ロシア語日本語共通用語集、謎のＵＲＬ
繁华街	交通事情に詳しくなれる本
支路	６６６の秘密本、謎のカラメールアドレスＣ
龙峰学院 校门	世界の秘密彫刻美術書、謎のカラメールアドレスＢ
体育馆	果物生産ランキング本
第一校舍1F	歴代髪形白書１巻
保健室	バナナの歴史本
第二校舍2F	月刊ティーチャー１月号
房顶	ゴリランド ガイドブック
第一校舍2F	運動と科学の本

5话 复杂的家庭

■之前出现过的刀疤男加纳兼贵原来是横手组的人，而横手组的目的一直是想要收购龙峰学院。另一方面，3-D班的黑木和冈崎正在商量着什么（话说冈崎简直就是黑沼爽子的翻版嘛）。在第一校舍3F的教室前会接到校长片山打来的电话，随后前往校长室。

■由于校长告诉虎爷那位德国医生前往日本的事情和时间已经定了，所以一时兴起，翘课。回到虎爷的家，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院后，发现新堂老师在追冈崎，原因是新堂老师想和虎爷一样解决学生的烦恼，不过明显不行。随后学校响起警笛，并且全学生的手机上都出现所有学生的详细资料，家庭背景等等，而职员室老师的电脑也被黑了，明显这些都是冈崎受黑木之托干的好事。前往教室发生与冈崎留美子的SNB战斗，胜利时选择“テメエが心開かねぇからだろーがっ！”。

■胜利后虎爷决定到冈崎家做家访，不过所谓复杂的家庭，也真够复杂的（冈崎现在父母都不是她的亲生父母。冈崎的生母在和这个男人结婚前就有了她，而结婚后因为生母对冈崎有虐待，所以离婚后冈崎随父亲，之后父亲再婚……orz）。不过一家人敞开心扉后紧紧抱在了一起，虎爷也只好回避了。回到虎爷的家，选择“スト

ーリーを進める”。

■第二天来到学校，冈崎因为还不能开口说话而向虎爷诉苦，虎爷当然义不容辞地答应治好她。从保健室小峰老师那里得知如果按特定的穴位就能治好，随后前往职员室，从男老师那里打听到爱的小屋有关于穴位的书（ツボの本）卖。

■前往支路附近的爱的小屋，与马克（マーク）对话。随后来到繁华街，与商店门口的小混混对话后开始战斗，胜利后获得“ぶさ・１９９８年８月号”。

■返回爱的小屋，与马克对话后得到“最強の秘孔の本”。

■前往龙峰学院，发生迷你游戏“秘術！伝説のツボ押し”。完成后冈崎如愿以偿的终于开口说话了（真是神了），最后回到虎爷的家，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院后，第五话结束。



★第5话入手道具

地点	道具
龙峰学院 校门	月刊ティーチャー ２月号
保健室	フレッシュドリンク
体育馆	タフガイＶドリンク
第一校舍2F	新書ピカソの履歴書
第二校舍2F	新書音楽も努力から
房顶	モノレールを作る本
见海公园	中国からの手紙
支路	ゾウのぬいぐるみ
住宅街	日本の詳しい豆知識本
河川敷	週刊クラシック 創刊号
墓地	黒板チョコ

6话 生娘?

■石川虽然之前比试输了，不过仍旧还是个不良少年样子，到处恐吓人。也因此，班长的藤冈才会喜欢上他吧（喂喂，这都被你看出来了？话说果然是男人不坏女人不爱啊）。另一方面，在教室睡



觉的虎爷被冈崎用电击器给电醒了（没电晕？），于是只好去职员室继续睡。

■好不容易回到职员室想睡觉，新堂老师又来捣乱，说要继续继续学生的家访（苦命的虎爷，好不容易末广和浅见自动献身说要求家访，结果被新堂老师选到去班长藤冈家）。来到高级住宅街藤冈家，原来是老熟人（汗死哦，藤冈的父亲是警察，而且和虎爷所在的大神组有一些渊源，并且现在还在调查三年前龙之介被杀一事），不过最后好在终于敷衍过去了。最后回到虎爷家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙凤学院房顶，因为前一天新堂老师和藤冈单独相处，听藤冈说了不少心事，于是自己越来越觉得作为一名好老师的信心不足。虎爷当然要说教一下了，接下来就是与新堂美玲发生SNB战斗，胜利时选择“そんなモン俺だって自信なんかねぇーぞ！”。

■胜利后前往龙峰学院校门时，小弟打来电话说当家的手术成功了（这意味着教室生涯快结束了？）。随后来到河川敷，藤冈透露自己其实一直喜欢某人（放心，不是虎爷啦，虎爷是那个谁谁谁的）。最后回到虎爷家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院，在办公时发现新堂老师在看恋爱杂志，于是只好带新堂老师社会实践一下恋爱了（喂喂！→_→）。前往繁华街发生迷你游戏“女の誘惑に挑戦！？”（这次换虎爷为勾引对象了，新堂老师啊，您真大胆）。



■完成后迷你游戏“映画館で初デート！？”触发，经过一天的折腾后回到虎爷家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院后，藤冈正式向石川告白了（鼓掌~~~），而且石川看来明显也对藤冈有意思（可喜可贺，可喜可贺）。不过关键时刻黑木出来捣乱，石川也就跟着那边走了。与此同时，虎爷接到御法川的电话，说是有重大消息，不过貌似对方在通话的时候给堵上了。来到见海公园的仓库发生于小混混3人组的战斗。

■胜利后救下御法川并逃离现场，随后藤冈的父亲出现，从御法川手中拿走了一份资料，而御法川要给虎爷的资料是——新堂老师还是处女！！！最后回到虎爷家中，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院后第六话结束。

★第6话入手道具

地点	道具
第二校舍2F	スタイリングワックス
保健室	国産イチゴ
体育馆	パワフルウォーター
支路	モスコミュール
墓地	黒板チョコ、黒ビール
河川敷	肩もみ券
高级住宅街	金のピアス

7话 杀人预告

■在走廊上接到小弟电话，原来当家的手术成功结束，希望虎爷能去看看当家的。于是前往繁华街的中央医院，见到当家的之后得知由于住院的关系，其他组都盯上了大神组的地盘，希望虎爷回来帮忙。不过这时校长打来电话，因为当家的事情告一段落，所以校长和虎爷之间的协议也就要结束了。不过虎也不愧是虎爷，毅然决定继续留任执教。

■来到龙峰学院第一校舍3F后，得知网上出现了一封杀人预告的信件，不过老师们对此仍束手无策，于是虎爷决定先回家，休息（选择“ストーリーを進める”）。

■前往龙峰学院，得知已有老师受害，不过没有生命危险，于是最后虎爷决定送两名女老师回家，而体育老师就悲剧地留在了学校守夜（果然很悲剧的被......）。

■第二天来到学校的时候得知体育老师也受害了，不过这时接到了冈崎的电话，说是有犯人的线索了。火速来到3-D教室，发生迷你游戏“STAR



CHALLENGER”。

■完成迷你游戏后出现犯人的相关信息，来到房顶后发生与坂本慎一的SNB战斗，胜利时选择“二番の実力しかねぇ自分を認めろ！”。

■坂本知道错了同时也十分懊悔，不过体育老师告知虎爷袭击自己并不是坂本，而是另有其人。前往欢乐街找到袭击体育老师的小混混3人组，一顿痛扁后返回到家里，选择“ストーリーを進める”。

■来到龙峰学院后体育老师对虎爷感激流涕（于是坚固了JQ？），第7话结束。



★第7话入手道具

地点	道具
体育馆	スピーディードリンク
第一校舎2F	よく間違える言い方の本
房顶	スターチャレンジャー読本
支路	ジントニック
墓地	黒板チョコ、芋焼酎
河川敷	肩たたき券
高级住宅街	ポータブルゲーム機

8话 好色老师！开除！？

■当虎爷给龙之介上坟的时候，黑木也出现了——后者的哥哥也死于三年前地大厦爆炸事件。随后前往龙峰学院才得知虎爷是黑道的消息被传得众人皆知，原来是有人故意将消息贴到了学校的告示栏上。校长立马召唤虎爷去校长室，因为有人已经通知了教育委员会（PTA），PTA下午就会来决定虎爷的去留问题。不过虎爷天然呆的性格决定了他还是那么漫不经心，于是去保健室睡觉吧（确定不是和小峰老师幽会么？）。



■睡醒后接到黑幕的求救电话，立即前往支路去救人吧（PTA都要到学校了，果然PTA的大妈们比不上年轻美眉啊）。不过这一切都是黑木设下的圈套，并不知情的虎爷被迫挨打，结果打到晕倒被搬运到了爱的小屋（？）。好在虎爷醒得比较快（异于常人的体质？），发现这都是黑木与小混混的金钱交易后，二话不说打垮了小混混3人组。

■胜利后会发生与黑木悠美的SNB战斗，胜利时选择“テメエが幸せになることが一也の望みだ！”。随后进入迷你游戏“ライブ動画配信！”，注意这里的选项都是随机的，而虎爷要做的就是不断说服黑木脱衣服（？脱掉脱掉~~~）。

■另一方面，由于虎爷没有参加PTA的听审会，所以就在PTA的众人气冲冲的要回去的时候，虎爷曾经帮助的学生以及猫田君的妈妈都出面来为虎爷求情（喂喂，那位妈妈，你真的那啥虎爷了吧）。而这时虎爷带着黑木回到了大神组，当家的拿出黑木哥哥生前的存折，于是黑木终于也败下阵了（金钱的诱惑啊……呃，这是假话，搞笑用的）。

■最后回到龙峰学院才发现PTA已经放过了虎爷，小感慨一下（好人有好报啊，尤其是已经绝种的天然呆），随后回到虎爷家里，选择“ストーリーを進める”。

■来到见海公园墓地后，与黑木一起扫墓。第八话结束。

★第8话入手道具

地点	道具
墓地	黒板チョコ、芋焼酎
支路	レモンチューハイ
房顶	トンカツ弁当
体育馆	フレッシュVドリンク
河川敷	男の特酒
住宅街	スピーディーVドリンク

9话 责任

■在繁华街喝酒的虎爷众人遇上了加纳，当然以虎爷的性格是不会善罢甘休的。第二天来到龙峰学院时，教头谷中抱着加纳准备的炸弹要求石川听他的命令办事，石川只好应从。这时的虎爷接到藤



冈的父亲的电话，说是在墓地有要事相谈。

■来到墓地后藤冈的父亲告知横手组一直想铲除龙峰学院，为的就是那里的地皮。而三年前的爆炸事件也是横手组所为，目的和这次一样都是为了地皮。虎爷得知真相后恨不得立即去横手组杀个痛快，不过新堂老师的电话把他拉回了龙峰学院这个现实里。

■到学校后听说第二天龙峰市市长要来学校，同样是为了龙峰市市政开发。虎爷知道，这应该是横手组塞了很多钱给市长。不过这些对虎爷来说都是小事，现今最要紧的是和横手组的这个深仇大恨。返回虎爷家里后，选择“ストーリーを進める”。

■来到龙峰学院后，藤冈打来电话说学校里有炸弹，于是虎爷立即用广播驱散人群。而在走廊里，虎爷则遇到了被谷中利用的石川，当然要教育一番了。与石川翔的SNB战斗胜利时，需要选择“人のせいにすんな！全部テメエの責任だ！”。胜利后石川说出炸弹的安置地点，火速前往校长室开始迷你游戏“爆発阻止！？爆弾解体！”。



■完成后新堂老师表现得异常激动（哈哈哈，春心动了~~~），而这时接到藤冈悟的电话，得知谷中躲在见海公园。于是来到见海公园的仓库方向，发生迷你游戏“追跡！教頭谷中！！”。胜利后回到虎爷家里，选择“ストーリーを進める”。

■前往龙峰学院后第九话结束。

★第9话入手道具

地点	道具
墓地	黒板チョコ、芋焼酎
支路	トスカーナワイン
住宅街	ＵＦＯのおもちゃ
河川敷	漢のガチ弁当
高级住宅街	サファイアの指輪
体育馆	スピーディーＶドリンク

终话 真正的教师

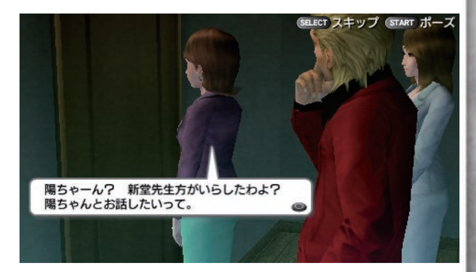
■前往龙峰学院后，校长用广播通知全体老师开会。于是来到职员室，校长宣布教头谷中已经被捕的事情，此外校长还单独叫住了虎爷，就拆炸弹一事好好的感谢了他（虎爷果然是神）。

■刚走出教学楼，新堂老师打来电话月虎爷到房顶一聚（咦？）。来到房顶后，新堂老师吞吞吐吐的也没说什么，更是弄得虎爷一头雾水（天然呆就是天然呆，少女心什么的果然不懂）。最后回到虎爷家里，选择“ストーリーを進める”。

■第二天学校组织校外教学，不过新堂老师给虎爷打电话，虎爷就是不接（嗯，应该是前一天晚上比较累？），于是新堂老师决定自己带着学生们出发。前往龙峰学院后从体育老师口中得知3-D班已经出去校外教学了，但是虎爷对此却毫不知情。好在御法川及时出现，告知这是加纳绑架全班以此要挟的阴谋，于是虎爷被彻底点燃了。

■就在加纳在电话中恐吓校长的时候，虎爷找到了加纳绑架全班的隧道。随后加纳会派出小混混3人组，不过这些都是阻止不了虎爷的。胜利后加纳以新堂老师作为人质，虎爷自然是以命换命，不过坏人的话总是很多的，就在虎爷已经完全怒火中烧又全无对策之时，大神组的人杀到。虎爷乘势踢飞加纳手中的枪，终于该好好教训一下这个恶徒了。

■胜利后当大家都放松警惕时，加纳朝虎爷连开数枪，并大肆宣称车上还有炸弹！听到这一切的虎爷不惜身上流着鲜血也还是站了起来，决定将汽





车开出隧道救大家性命。新堂老师拉住他，一万个不愿意，也终于说出了心里话（泪目）。

■最终，虎爷还是驾驶着汽车冲出了隧道，而那一瞬间的爆炸声就如同巨大的力量一口气撕碎了所有人的心……

★最终话入手道具

地点	道具
支路	タフガイＳＰドリンク
墓地	黒板チョコ、龍ヶ峰清酒
住宅街	ライブのチケット
河川敷	龍ヶ峰メロンパン
保健室	南国パイナップル
体育馆	タフガイＺＺドリンク

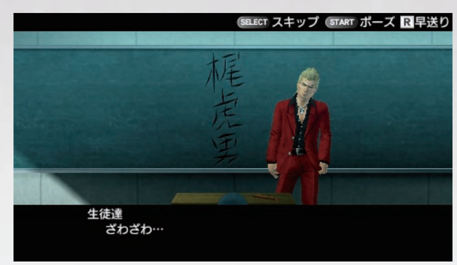
通关后要素

■追加“虎男の軌跡”，继承等级、金钱、道具等。

■可选择过去的任意剧本进行游戏。

■可选择各话中的BOSS进行战斗。

■可选择故事模式中的任意迷你游戏。



支线任务

◆助人为乐

注意话数中为单独一个数字的时候，为该话限定任务。

任务名	话数	委托人	地点
情けは他人の為ならず	1话	お姉さん	住宅街
社会の隅でグチを叫ぶ	1话	酔っ払いオヤジ	见海公园
グランドメニューの覇者	2话以后	ステーキのどん	繁华街
絶叫のQ	2话以后	富士急ハイランド	欢乐街
こんな鋏じゃ振るえない	2话	馬場粗利雄	住宅街
騒乱の海	2话	浜川流	见海公园
闇の胎動	2话	片山昌三	校长室
仁義の就活	2话	結城常健	住宅街
愛ゆえにラブハウス	3话	マーク	支路
開かない扉	3话	嵐山昇	职员室
理屈も通せばコロンブス	3～5话	佐藤香織	第二校舍1F
好きじゃなくても同好会？	3话	小林雅人	第二校舍1F
受け継いだ想い	3话以后	ボクシング部員	第二校舍2F
仲間	3话以后	空手部員	体育馆
ラッシュアウト！	3话以后	大山陪卓	见海公园
リングアウト！	3话以后	ウィンダム小林	河川敷
セコンドアウト！	3话以后	矢吹大	墓地
学園の守護者（自称）	3～4话	嵐山昇	职员室
ナンダコノヤロー！	3话以后	小林雅人	体育馆
明後日に向かって打て	3话以后	ボクシング部員	体育馆
徒手空拳	3话以后	空手部員	体育馆
テニス部地区大会優勝	3话以后	テニス部一同	第二校舍1F
同好会タウン誌で紹介	3话以后	同好会一同	体育馆
ボクシング部地区大会優勝	3话以后	ボクシング部一同	体育馆
空手部地区大会優勝	3话以后	空手部一同	体育馆
有名税？	4话	光岡祐二	校门
目撃者は双子の妹？	4～5话	矢沢千秋	第一校舍1F

任务名	话数	委托人	地点
プラシーボマテリアル	4话	高橋響	第二校舍2F
お宝ゲットへの誘い	4话以后	スパムメール	短信
2次オタのかく乱	4话以后	メイド喫茶店長	欢乐街
こんな鋏じゃ震えない	4话以后	馬場粗利雄	住宅街
馬鹿と馬鹿も紙一重	4话以后	マーク	支路
気持ちの重さは量れない	5～7话	赤坂直樹	第一校舍1F
乙女心、カウント2.9	5～7话	遠野さくら	体育馆
妹想い、姉想い	5～7话	矢沢千夏	房顶
騙されやすい双子姉妹	5～7话	矢沢千夏	房顶
思い出のあの人は今…	5话以后	小峰静香	保健室
目指せ！究極のメイド	5话以后	浅見萌	欢乐街
烏合の衆	5话		见海公园
龍ヶ峰の星	5～7话	高橋響	第二校舍1F
ペイ・イット・フォード	5话以后	浅見萌	欢乐街
野球部地区大会優勝	5话以后	野球部一同	第二校舍1F
集団の中の孤独	6话	山崎亮太	房顶
輝く未来のために…	6～8话	渡辺智子	校门
ラブ・ラバー・ラベスト	6话以后	マーク	支路
こんな鋏じゃ奮えない	6话以后	馬場粗利雄	住宅街
ワレワレ詐欺にご用心	6话以后	藤岡悟	高级住宅街
未練のハンバーグ弁当	6话	おじさん	繁华街
身分照会不可能！？	6话	女子生徒	第一校舍2F
下手な鉄砲も数撃ちゃ…	6话以后	野球部員	欢乐街
はえぬきとどまんなか	6话以后	野球部員	欢乐街
その名もスナイパー	6话以后	野球部員	欢乐街
一撃必中！	6话以后	野球部員	欢乐街
夢から醒めたら…	6～8话	真山令子	支路
巻き込まれた二人	7～8话	夏目総司	支路
お花畑の彼方へ	7～9话	嵐山昇	繁华街
父の疑惑	7话	藤岡茜	第一校舍2F
エクストリーム・ロード	7话以后	大神義明	高级住宅街
噂の大将	7话以后	御法川ミドリ	河川敷
本来の授業	7话以后	大神組構成員	高级住宅街
冥土の土産は唐揚げ弁当	7话	おじさん	繁华街
ワンコインガール	7话	若い女	支路
梶虎男探検隊	7话	オカルトハンター	河川敷
ザ・運び屋	7话	エロいお姉さん	住宅街
人を呪わば穴ふたつ	7～8话	夏目＆真山	支路
死に損ないのトンカツ弁当	8话	おじさん	繁华街
ワンお札ガール	8话	若い女	支路
オカルトハンター虎男	8话	オカルトハンター	河川敷
仁義なき小競り合い	8话		欢乐街
哀愁の貢くん	8话	お姉さん	河川敷
電脳の勇者	8话以后	男子生徒	第二校舍2F
星屑の勇者	8话以后	男子生徒	第二校舍2F
銀河の勇者	8话以后	男子生徒	第二校舍2F
おねだりガール	9话	若い女	支路
げげげげっ！の虎男	9话	オカルトハンター	河川敷
新・仁義なき小競り合い	9话		欢乐街
振り込め詐欺師の弟子	终话		支路
おのぼりさんにご用心	终话	高城広美	繁华街
仁義なき小競り合い完結編	终话		欢乐街
お急ぎのビジネスマン	终话	ビジネスマン	高级住宅街

《啪嗒砰3》系统研究+彻底攻略

汝 引领PATAPON一族至光辉时代之人
曾以神明之姿 现身于此世的勇者

此刻正是实现约定之时
在此托付汝遗产之太鼓
与随从PATAPON们拯救世界

不论何等试炼 降诸此身
必与平行世界之伙伴同心协力
努力不懈奋战至最后一刻！

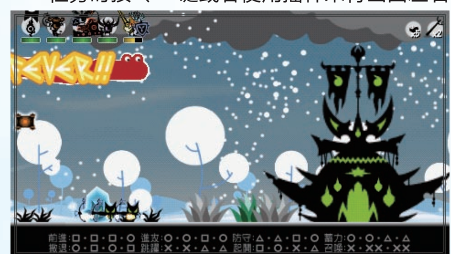
基本操作

输入4拍子的指令，1次的命令中会敲4下太鼓，也就是1小节有4拍的意思。比如在小节中输入□•□•□•○的指令，接下来的一个小节PATAPON们就会前进。每个小节重复下达指令和执行指令，就是PATAPON的基本玩法。

指令不一定要完全按照节奏来按，当然如果能够完美的符合节奏，会获得更好的效果。连续多次正确输入节奏后就会进入Fever状态，此时再完美跟着节奏输入指令，英雄就能进入英雄模式，发出各种华丽的大招。

视野移动

任务时按L、R键或者使用摇杆来将画面左右



节奏	指令	行动	备注
PATA•PATA•PATA•PON	□•□•□•○	前进	—
PON•PON•PATA•PON	○•○•□•○	进攻	—
CHAKA•CHAKA•PATA•PON	△•△•□•○	防守	—
PON•PON•CHAKA•CHAKA	○•○•△•△	蓄力	蓄力接进攻能打出强力一击，很多职业都有特殊攻击方式。
PON•PATA•PON•PATA	○•□•○•□	撤退	一小节时间内大幅度后退，之后返回原地。
DON•DON•CHA•CHA	×•×•△•△	跳跃	跳跃可躲避攻击，开启高处的机关，顶破砖块等等。
PATA•PON•DON•CHAKA	□•○•×•△	喧闹	异常状态恢复，也能较快的蓄积召唤槽。
DON•DON DON•DON DON	×•××•××	召唤	—
PATA•PON•PATA•PON	□•○•□•○	暂停	在训练场获得，多人游戏时不能使用。
CHAKA•PATA•CHAKA•PATA	△•□•△•□	后退	在训练场获得，多人游戏时不能使用。

移动，这样可以确认前方的敌人动向，或者确认后方队员的情况。经常移动视野来了解战场的全局吧。

取消指令



在游戏开始菜单中进入OPTION的游戏系统设定，“取消指令”在默认的情况下是关闭的，这意味着行动指令一旦输入，在下一个小节中啪嗒砰们将按照指令完成整个动作。而如果将这一项打开，则可以在随时按键打断啪嗒砰们的动作。虽然这样做Fever将会被打断，但是在一些特定的情况下也能救命。对游戏有了一定的了解后不妨打开这个选项。

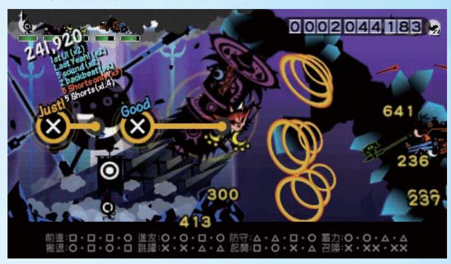


召 唤



想要召唤首先要获得召唤相关的关键道具（第一个召唤道具在打完“勇气的洞穴”后获得），装备之后在战场上进入Fever，一直保持Fever状态直到左上的Fever槽被填满发出桔色的光芒，此时才可输入召唤指令。其他情况下都会失败。召唤的指令节奏与其他指令稍有不同，多练习几遍应该就能熟练发出了。召唤还需要经文（显示在Fever槽下面），一般一关只能召唤一次，在连续作战的迷宫中如果前面一层没有召唤，则可以将经文累积到下一层。

在召唤中，队伍中的所有人都会转移到召唤者身边，已经倒下的队友也会复活（联机时也可以发动召唤让自己复活，且无需经文），多人联机时全员进入英雄模式。此时可以随意按键输入指令，如果能抓住节奏的话，获得的分数就越高，最后召唤的古代神释放的攻击或其他能力也就越高。



召唤期间队伍会持续的发动强力攻击，但因为无法进行防御、回避等操作，如果碰到强大的或是会自爆的怪物，队伍也会因此陷入危险。所以要仔细考虑召唤的时机。



职 业

《啪嗒砰3》一共有21种职业，游戏中分为盾系、枪系、弓系三种，其实可以看成是队伍中的前锋、中锋、后卫三个位置。当某个系的初始职业升级之后，就会出现更高等级的职业。单人游戏时是一个英雄加三个小兵的形式，三小兵正好对应三个系，而英雄则可以在游戏一开始根据你的喜好选择。特别当每个系的初始英雄职业等级达到15级时，可以转成其他两个系的初始职业，再经过升级的话，就能够一次游戏玩遍所有的职业了。



队伍中的旗手比较特殊，整个队伍要以旗手的位置为据点，队员进攻时不会离开旗手太远。如果旗手被打倒，任务就直接失败了，所以旗手可以算是队伍的中心。旗手不能装备防具，但事实上只要你队伍中的盾系角色还活着，旗手就是无敌的。因此如果你的英雄是盾系职业的话，旗手存活率会更高。

职业一览

盾系

盾系是队伍中的前锋，有擅长防御也有擅长攻击或者两者兼备的。只要有盾系Patapon还活着，队伍的核心旗手Pon就是无敌的，所以选用盾系英雄是最安全的。

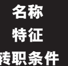


盾拉杰



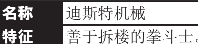
名称	盾拉杰
特征	攻守平衡的盾战士。
转职条件	盾系初始职业
装备	剑、刀（Lv5）、枪（Lv10）、头盔、盾
英雄模式	超级神盾（发动：△•△•□•○，连锁：△•△•□•○）。大幅减少队伍全员受到的伤害，可与其他英雄重复效果。

大巨人

名称	大巨人
特征	外形粗犷的巨战士。
转职条件	盾拉杰Lv3
装备	槌、剑（Lv6）、战斧（Lv10）、头盔、盾、护肩
英雄模式	旋转巨人（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。一边旋转挥舞武器一边前进，能持续不断的在最前线攻击。

迪斯特机械




名称	迪斯特机械
特征	善于拆楼的拳斗士。
转职条件	盾拉杰Lv5
装备	腕、头盔
英雄模式	毁灭连击（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。大力抡动双臂进行车轮攻击，破坏各种建筑设施有特效。

嘎迪拉



名称	嘎迪拉
特征	铜墙铁壁的大盾剑士。
转职条件	盾拉杰Lv7
装备	剑、槌（Lv10）、矛（Lv15）、头盔、盾、大盾
英雄模式	大大盾（发动：△•△•□•○，连锁：△•△•□•○）。召唤出巨大的盾牌挡住敌方所有的攻击，自身承受10%的伤害。

灭木沙



名称	灭木沙
特征	左右开弓的暗杀者。
转职条件	大巨人和迪斯特机械Lv8
装备	刀、短剑（Lv10）、暗器（Lv15）、头盔、盾
英雄模式	暗影咚（发动：○•○•△•△，连锁：○•○•□•○）。用暗影困住敌人后攻击，对拿盾的敌人很有效，但无法攻击大型敌人。

保木克



名称	保木克
特征	致力于环保的自然斗士。
转职条件	盾拉杰和嘎迪拉Lv10
装备	腕、头盔
英雄模式	这算什么树（发动：○•○•△•△～×•×•△•△，连锁：×•×•△•△）。利用自然的能量回复同伴的体力。

格蓝布鲁鲁

名称	格蓝布鲁鲁
特征	破坏力超群的大剑战士。
转职条件	盾拉杰和大巨人Lv12
装备	大剑、大刀（Lv14）、战斧（Lv20）、头盔
英雄模式	断头台（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。跳到空中，前空翻后将巨大的武器豪气的斩下，给敌人造成巨大伤害。

枪系

枪系是队伍中的中锋，枪手擅长中距离的投掷攻击，却不容易攻击到前面的敌人（沃亚利除外）。骑士型的枪系英雄则可以冲锋，攻击到超远距离地面上的敌人。驾驶战车的两个职业也相当拉风，他们的战车速度不及战马，但是却可以碾压敌人。





神枪达

名称	神枪达
特征	中锋位置的枪战士。
转职条件	枪系初始职业
装备	枪、头盔
英雄模式	超级神枪（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。投出落地后爆炸的神枪，能对很大范围内的敌人造成伤害。

牙巴达

名称	牙巴达
特征	粉碎敌人的枪盾骑士。
转职条件	神枪达Lv3
装备	枪、矛（Lv5）、头盔、盾、马
英雄模式	神速突击（发动：○•○•△•△～○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。以超快速度冲向敌人，给予大量伤害后立刻后撤。





派伊克隆

名称	派伊克隆
特征	大雨中的枪盾战士。
转职条件	神枪达Lv5
装备	枪、矛（Lv7）、短剑（Lv12）、头盔、盾
英雄模式	威力之光（发动：○•○•△•△，连锁：○•○•△•△）。可以提升全队攻击力，长时间有效而且效果可以叠加，能和其他英雄重复效果。



加纳沙坦

名称	加纳沙坦
特征	接近战强力的粉碎战车。
转职条件	神枪达Lv7
装备	战斧、槌（Lv10）、大剑（Lv15）、头盔、战车
英雄模式	重击破（发动：○•○•△•△～○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。对敌人实施双重攻击，先用武器击倒，再用战车碾过。



别可拉骑士

名称	别可拉骑士
特征	驰骋战场的突击骑士。
转职条件	牙巴达Lv8
装备	矛、枪（Lv15）、头盔、马、骏马（Lv10）
英雄模式	幻影（发动：○•○•△•△～○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。产生出幻影突进攻击，真身则处于后方安全地带沉着应战。



沃亚利

名称	沃亚利
特征	破坏范围广的长枪战士。
转职条件	牙巴达和派伊克隆Lv9
装备	枪、长枪（Lv11）、矛（Lv15）、头盔
英雄模式	火轮转（发动：○•○•△•△～○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。高速旋转武器形成风火轮，弓箭之类的碰到会被反弹回去。



恰利巴沙

名称	恰利巴沙
特征	能力全面的突进战车。
转职条件	神枪达Lv12、加纳沙坦和别可拉骑士Lv10
装备	枪、矛（Lv18）、头盔、盾（Lv14）、战车
英雄模式	从天而降（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。投掷有穿透能力的枪或矛，落地后还会发生爆炸，同时战车可以攻击近处的敌人。

弓系

弓系是队伍的后卫，不一定都是用弓的，也有使用角笛辅助队伍的游吟诗人型的职业，还有类似黑白魔法师的职业，还有的能用大炮等超强武器。所以他们的作用更加变化多端。几乎没有一种弓系职业可以一路走到底，多转职试试各个职业的特点吧。





弓手亚恰



名称	弓手亚恰
特征	重视攻击力的弓箭手。
转职条件	弓系初始职业
装备	弓、自动弓（Lv5）、头盔
英雄模式	陨石神箭（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。向空中射出无数箭矢，落下后能穿透一切并给予敌人极大的伤害。

汪达巴拉帕



名称	汪达巴拉帕
特征	散播音球的豪音诗人。
转职条件	弓手亚恰Lv3
装备	号角、长号（Lv6）、头盔、披风
英雄模式	疯狂喇叭（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。一次发出3发音弹，这些音弹有穿透能力，可以向前攻击大量敌人。

聘古列克



名称	聘古列克
特征	回复和辅助的白魔法师。
转职条件	弓手亚恰Lv5
装备	锡杖、头盔、靴
英雄模式	冰城（发动：○•○•△•△～△•△•□•○，连锁：△•△•□•○）。召唤冰城回复同伴的体力，遭受太多攻击的话冰城会破碎。

阿罗森



名称	阿罗森
特征	远距离攻击的速射手。
转职条件	弓手亚恰Lv7
装备	弓、长弓（Lv10）、头盔
英雄模式	箭雨（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。高速射出大量会爆炸的箭矢，如果不停连锁的话能持续造成大量伤害。

乌赫洛克



名称	乌赫洛克
特征	孤傲的黑魔法师。
转职条件	弓手亚恰和聘古列克Lv8
装备	杖、头盔、靴
英雄模式	末日战场（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。召唤大量的陨石，就像陨石雨一般，以极快的速度砸向敌人。

杰姆修



名称	杰姆修
特征	混乱战场的凶音诗人。
转职条件	转汪达巴拉帕和乌赫洛克Lv10
装备	号角，双号角（Lv15）、头盔、披风
英雄模式	天降威胁（发动：○•○•□•○，连锁：○•○•□•○）。喷出大量毒孢子，能造成敌人中毒或者睡眠，顺风的话传播距离更远。

加农迦旁



名称	加农迦旁
特征	远距离支援的大炮术师。
转职条件	弓手亚恰和阿罗森Lv12
装备	大炮、散弹炮（Lv14）、镭射炮（Lv18）、头盔
英雄模式	大投掷（发动：○•○•△•△～○•○•□•○）。根据装备的武器不同，发动三种不同形式的射击攻击，威力巨大无比。

单人任务流程攻略

表格使用方法：■任务：任务名称 ■种类：End（主线任务），Free（自由任务） ■建议等级：进行任务的建议等级 ■过关报酬：过关获得物品 ■开放条件：本任务的开放方式

有些任务单人挑战非常困难，比如“传说的巨人”，另外还有一些地区和任务只有在多人联机时才会出现。这篇攻略不会涉及这些内容，大家在联机时一起讨论摸索打法吧。

PATAPON训练场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
行进与攻击的训练	Free	Lv1	木之宝箱Lv1	-
防御的训练	Free	Lv1	木之宝箱Lv1	完成上一个任务
攻击与回避的训练	Free	Lv1	木之宝箱Lv1	完成上一个任务
行进与跳跃的训练	Free	Lv1	木之宝箱Lv1	完成上一个任务

行进与攻击的训练

练习使用□•□•□•○前进，○•○•□•○攻击障碍物。通过中途的检查点可以增加时间。最深处能获得“休息之歌”，也就是用来暂停游戏的“□•○•□•○”。

防御的训练

原地使用△•△•□•○来防御大炮的攻击。一共有3轮攻击，中途可以选择继续还是离开。想要完全通过的话可能需要使用盾系英雄。这一关也可以用来升级加纳沙坦的技能“仁王立•不动”。

攻击与回避的训练

看到大炮准备发射时使用○•□•○•□撤退，其他时间攻击砖台获得宝箱。宝箱的个数是随机的，最高6个。

行进与跳跃的训练

主要目的是前进，看到空中有彩球飘过的时候用×•×•△•△跳起来获得。蓝色球的作用是一段时间内移动速度上升，效果不能叠加所以在效果还没有消失之前没必要再浪费时间去拿第二个。红色球的作用是延长12秒时间，这个一定要想办法获得。红色球有时候飘来的位置很低，不用刻意跳起来都能获得。

疯狂巨人的原野

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
越过巨人的原野！	End	Lv1	铁之宝箱Lv1	完成“防御的训练”
暴怒方吉鲁与不可思议的席拉坎巴	Free	Lv2	铁之宝箱Lv2	完成上一个任务
狩猎赛克洛普斯	Free	Lv2	铁之宝箱Lv2	完成上一个任务
席拉坎巴的骨迪斯军团	Free	Lv3	铁之宝箱Lv3	完成“狩猎赛克洛普斯”

“狩猎赛克洛普斯”这个任务完成后会变成“续•狩猎赛克洛普斯”。赛克洛普斯这种怪物身体前倾是扔石头的前兆，可以后撤或者接近它来躲避。它站直了则是用木棒敲击的前兆，后撤或者防御吧。“席拉坎巴的骨迪斯军团”任务途中挡路的大树托连托如果让它着火的话就能很快打倒，但如果不让它着火并打倒它有机会获得较好的装备。

勇气的古战场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
古战场与月缺之时	End	Lv3	金之宝箱Lv3	完成“暴怒方吉鲁与不可思议的席拉坎巴”
愤怒的狼是否望着满月	Free	Lv5	铁之宝箱Lv5	完成上一个任务

在限制时间内获得越多得分的一方获胜，画面右上角显示有“蓝”“红”两军的得分以及剩余时间。高台只要走过就能变出炮台，中间的大高台需要在附近停留一段时间才能夺取。这一关的目的是坚持5分钟并在分数上超过对方。实力够强的话直接冲到红方的战旗处也能获胜。方吉鲁在被击倒一次后会专心使用蓄力攻击“扔石头”，小心我方队员被秒。

勇气的洞穴

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
勇气邪恶	End	Lv3	宝石之宝箱Lv5	完成“古战场与月缺之时”
隐藏于勇气洞窟中的谜	一次	Lv5	?	完成上一个任务
不屈的巨龙	Free	Lv5	?	完成上一个任务

勇气邪恶任务完成后（中途退出也可以），会有剧情发生，实话实说就可以获得“枪神之经”——第一个召唤经文。在洞穴第二层会碰到龙，它吐息的持续时间特别长，防御是最好的办法。第三层BOSS要注意它头部和尾部同时低下蓄力是捕食动作的前兆，命中的话就是直接吃掉一人，盾无法防御，撤退都是最好的办法。另外它在向前移动的时候也是有攻击判定的，而且还可能让人中毒，要及时处理。





污秽的眼泪雪原

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
寒冷的纯白雪原	End	Lv5	铁之宝箱Lv5	完成“勇气邪恶”
轻浮菲那与封闭内心寒冰森林	End	Lv6	铁之宝箱Lv6	完成上一个任务
沉眠于冰雪地带的龙	Free	Lv5	?	完成“寒冷的纯白雪原”
吹雪之塔与骨迪斯军团	Free	Lv7	铁之宝箱Lv7	完成“轻浮菲那与封闭内心寒冰森林”

这一关场地中会有不断喷射雪球的机器，很容易冻结，天气如果是暴雪的时候也容易让人冻结，要做好抗冻结的准备再上。蓝色的沙拉曼达攻击它会越变越大，最后自曝威力非常大，要利用撤退回避。哥雷姆则是会潜入地下的怪物，它身体前倾是挥动爪子抓人的前兆，撤退可以回避，身体后倾是吐雪花（或其他）攻击的前兆，跳跃可以有效的回避。



纯洁运动场

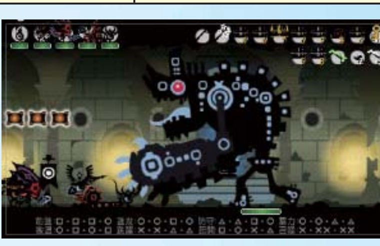
任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
人鱼之泪与雪地赛跑	End	Lv7	金之宝箱Lv7	完成“轻浮菲那与封闭内心寒冰森林”
思念如梦似幻消失于泡沫	Free	Lv9	铁之宝箱Lv9	完成上一个任务

清理路上的障碍物（蓝色的障碍物不用管，那是红队需要清除的），比红队更早的到达终点。这个地方同样要注意穿上防冻结的装备，另外前进的时候注意头上飘过的蓝色光球，跳起来获得可以加快前进速度。

纯洁的巨塔

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
纯洁邪恶	End	Lv7	宝石之宝箱Lv9	完成“人鱼之泪与雪地赛跑”
目标遥远的高处	一次	Lv9	?	完成上一个任务
钢铁巨像多凯因	Free	Lv9	?	完成上一个任务

这里并没有什么新鲜的怪物，三层的BOSS很多招式都无法躲避，比如喷射激光，后卫的命运就看你前卫的防御能力了。如果英雄能转职成嘎迪拉最好，使用大大盾挡住激光。别忘了强化你的盾系角色的防御装备。



←如果盾系职业没有加强防御的能力，后方队员会很危险。

傲慢羽翼的台地

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
守护山隘的冥界守门犬	End	Lv9	铁之宝箱Lv9	完成“纯洁邪恶”
嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱	End	Lv10	铁之宝箱Lv10	完成“守护山隘的冥界守门犬”
史望奇山隘的雷狮子	Free	Lv9	铁之宝箱Lv9	完成“守护山隘的冥界守门犬”
岩场怪物哥雷姆与骨迪斯军团	Free	Lv11	铁之宝箱Lv 11	完成“嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱”

这里如果是暴雨天气，会随机落雷，无差别的攻击敌我双方，也会点燃地面的草等植被。新出现的野狼芬里尔会喷毒气，它头压低是捕食的前兆，如果被抓住要立刻连打按键挣脱，否则就会被吃掉即死。

正义的发射场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
是鸟类还是野兽？该攻击还是防御？	End	Lv11	金之宝箱Lv11	完成“嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱”
完全防空霹雳索尼克	Free	Lv13	铁之宝箱Lv13	完成上一个任务

这一关的目的是持续攻击前方的控制杆，将导弹发射到对方的场地。最后看哪方得分高获胜，或者直接破坏对方的场地获胜。导弹发射过来后在空中是可以被打破的，所以远距离攻击的职业有一定的优势。如果想办法攻击到对方的英雄，也能让他们暂时退场，有利于战斗。

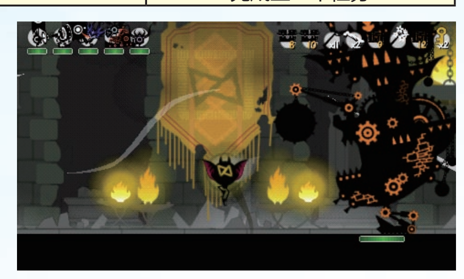




正义的古城

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
正义邪恶	End	Lv11~13	金之宝箱Lv13	完成“是鸟类还是野兽？该攻击还是防御？”
奇奇怪怪的机械兵	Free	Lv13	?	完成上一个任务

这里的怪物其实和纯洁的巨塔差不多，只是属性变成了以火为主，特别是第二层，注意防火。第三层的BOSS作出稍微下蹲的动作是它吐炸弹的前兆，而铁球晃来晃去就意味着它要将铁球砸下来了，站着不动却能听见很多机械晃动的声音的时候，则是它使用机枪扫射的前兆。



贪心假面的丛林

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
奴恰拉沼泽的暴食鲨鱼	End	Lv13	铁之宝箱Lv13	完成“正义邪恶”
贪婪必克斯与死亡树海的死斗	End	Lv14	铁之宝箱Lv14	完成上一个任务
木炭怪物迪斯•托连多	Free	Lv13	?	完成“奴恰拉沼泽的暴食鲨鱼”
死亡树海的骨迪斯军团	Free	Lv15	铁之宝箱Lv15	完成“贪婪必克斯与死亡树海的死斗”

新怪鲨鱼需要将它们打出地面之后才能进一步造成伤害，它们的攻击（吞食）也是即死攻击，要小心躲避。大树怪迪斯•托连多在雨天会不断的自己回血，回复量还相当的大，所以要准备具有着火效果的武器，攻击力也要高，才有可能通过。第二个任务中，打完三个托连多后会跟黑暗英雄4人组遭遇，打完他们最后还有一个托连多，注意战术的选择。

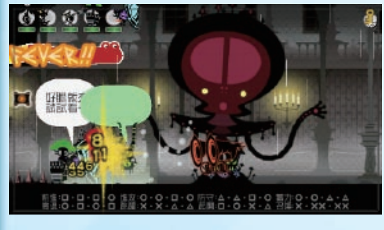
诚实的古战场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
贪婪乌鸦眼中的3个据点	End	Lv15	金之宝箱Lv15	完成“贪婪必克斯与死亡树海的死斗”
全都是为了宝藏	Free	Lv17	铁之宝箱Lv17	完成上一个任务

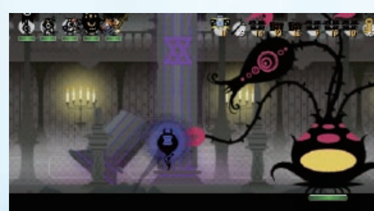
基本规则和勇气的古战场类似，只是战场上的炮台位置不一样，而且这次的对手又是黑暗英雄4人组。

诚实之屋

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
诚实邪恶	End	Lv15~17	宝石之宝箱Lv17	完成“贪婪乌鸦眼中的3个据点”
房屋中的植物园	Free	Lv17	?	完成上一个任务



←这家伙很怕毒和火，使用这两种属性的武器猛攻吧。



←很讨厌的一个BOSS，打掉它的触手会引发反击，而且会再生。

像外星人一样的怪物会不断的放出敌人，也会放出大树怪，记得不要装备派伊克隆的下雨组合技能，否则大树会不停的回血。外星人还会散发出白色孢子，导致我方队员中毒或者睡眠，如果有阿罗森的组合技能“热带顺风”就能把孢子往前吹。外星人怕火和毒，所以多用这两种属性的武器攻击它吧，有可能在它放出大树之前干掉它。第二层还有时间限制，而且有很多大树怪，准备火属性和高攻武器，这对于第三层的BOSS攻略也很有用。BOSS怕火不怕毒，它的触须被消灭后会放出气体，有睡眠和毒效果。另外如果队员让它触须抓住并送到胃袋里就是即死了。

无底胃袋的沙漠

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
未蒙上天恩赐的灼热沙漠	End	Lv17	铁之宝箱Lv17	完成“诚实邪恶”
大胃王巴祖祖与永眠的绿洲	End	Lv18	铁之宝箱Lv18	完成上一个任务
这就是沙漠之王DEATH!?	Free	Lv17	?	完成“未蒙上天恩赐的灼热沙漠”
永眠的绿洲与骨迪斯军团	Free	Lv19	铁之宝箱Lv19	完成“大胃王巴祖祖与永眠的绿洲”

沙漠扬起的风沙使得能见度很低，很多东西要走到跟前才能看到，好在大型怪物还是比较好辨认的。新怪死神举起镰刀时自然是表示它要砍下来了，使用撤退行动躲避即可。第二个任务，战场上有大量的建筑炮台，做好防御或者使用迪斯特机械快速的拆迁对付这些炮台吧。



自制的运动场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
沙漠中的全力竞赛	End	Lv19	铁之宝箱Lv19	完成“大胃王巴祖祖与永眠的绿洲”
长胜不败马的自尊	Free	Lv21	铁之宝箱Lv21	完成上一个任务

这里跟纯洁运动场的赛跑规则是一样的，只是障碍物多了很多，难度加大，行进速度和破坏建筑的速度都要考虑哦。

自制的迷宫

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
自制邪恶	End	Lv19~21	宝石之宝箱Lv21	完成“沙漠中的全力竞赛”
潜伏于迷宫中的火山之王	Free	Lv21	?	完成上一个任务

虽然有火焰慢慢的逼近，其实前两层并不算难，但第三层的BOSS血很多而且没有血槽显示。边防御他的全体攻击，边消耗他的HP。打倒后还有第四和第五层，但以后可以通过捷径直接从B1到B4。B4有的门前也烧着大火，一定要准备防着火状态的装备，不然几乎没办法靠近打门。B4最后需要钥匙开门，如果你身上没有钥匙，可以去PATAPON训练场第一关打黄鸟获得，或者第二、第四个任务打到底也有可能获得。B5的螃蟹BOSS很多攻击都是即死攻击，看到它举起钳子就要注意用撤退躲避。



邋遢恶魔火山地带

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
金银黑铁...星PON大集合！！	End	Lv21	铁之宝箱Lv21	完成“自制邪恶”
黑星PON的反击！？	End	Lv22	铁之宝箱Lv22	完成上一个任务
吧咕吧咕...超强魔鬼真不是盖的	Free	Lv21	铁之宝箱Lv21	完成“金银黑铁..星PON大集合！！”
库雷火山口的骨迪斯军团	Free	Lv19	铁之宝箱Lv23	完成“黑星PON的反击！？”

新怪巴尔巴库体型超大，而且会吃肉回血。当它的肉吃完后就会试图插啪嗒砰来吃，被抓到的话要连打按键逃脱。第二个任务因为大盾系的黑暗英雄出现，对盾特效的灭木沙是不错的选择。

不屈的发射场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
移动要塞卡拉帕西？	End	Lv23	金之宝箱Lv23	完成“黑星PON的反击！？”
那个男人战斗的理由	Free	Lv25	铁之宝箱Lv25	完成上一个任务

规则和正义的发射场一样，只是多了一些障碍物。

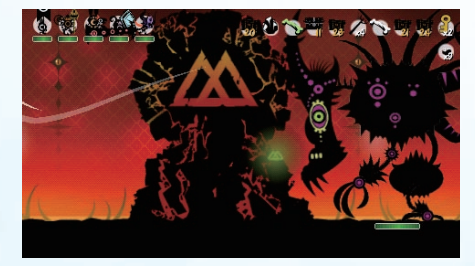
不屈的魔块

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
不屈邪恶	End	Lv23~25	宝石之宝箱Lv25	完成“黑星PON的反击！？”
潜伏于断头台深处之物	Free	Lv25	？	完成上一个任务

断头台很恐怖，在屏幕上显示的时间到来后，断头台就会落下， 下面的人即死。所以要算好时间，如果没有把握在限制时间内通过断头台，就等它落下后时间复原后再行动。二楼出现的小龙其实就是普通龙的小型版罢了，会使用突进技能攻击前排。这里的断头台下面有机关，吸引敌人踩上去之后铡刀落下，之后要立刻踩上机关阻止机关复原，这样就能平安通过断头台。如果敌人已经穿过了断头台，也可以用强击效果的武器把敌人击退打回断头台下面，或者利用嘎迪拉的蓄力攻击把敌人推过去。这些都不行的话，就要牺牲一个前锋，让后面的人安全通过。通过后有很高的几率得到复活药水。三楼的BOSS的攻击基本都能用跳跃来躲避，如果被捉到也是即死攻击。



↑一定要算好时间通过，第二层的更麻烦。


↑跳跃躲避BOSS的攻击是顺利通关的关键。

欣羡视线的草原

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
贪婪必克斯宿命的对决	End	Lv25	铁之宝箱Lv25	完成“黑星PON的反击！？”
我爱大炮可伊鲁之阵	End	Lv26	铁之宝箱Lv26	完成上一个任务
抢夺宝箱的石像怪	Free	Lv25	铁之宝箱Lv25	完成“贪婪必克斯 宿命的对决”
峭壁上的骨迪斯军团	Free	Lv27	铁之宝箱Lv27	完成“我爱大炮 可伊鲁之阵”

第一个任务的黑龙一开始是没办法击败的，只能让他们撤退，等黑龙撤退到一定位置停止的时候才是真正的开始。多使用带各种属性的武器来攻击它吧。黑龙死后还要继续攻击黑暗英雄，不过那个难度就小多了。第二个任务会有战车帮忙，如果单独对抗敌人有困难的话就不要跟战车拉开太大的距离，一起行动吧。



宽大的古战场

任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
黑暗英雄 最后的防御战	End	Lv27	铁之宝箱Lv27	完成“我爱大炮❤可伊鲁之阵”
身为英雄的本能	End	Lv29	铁之宝箱Lv29	完成上一个任务

古战场的规则，中间地带很空旷，是突破黑暗英雄还是利用炮台防守就看你的实力了。

宽大的坟场

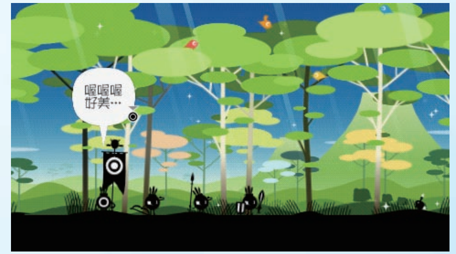
任务	种类	建议等级	过关报酬	开放条件
宽大邪恶	End	Lv27	?	完成“我爱大炮❤可伊鲁之阵”
不灭的邪恶与另一个宝箱	Free	Lv29	?	完成上一个任务

倒计时结束头上的镰刀就会摆动一次，被划到会造成严重的伤害。所以在这里就不要一味的追求Fever，该停止的时候就停止吧，如果倒数还剩3～4秒的时候你在处于镰刀正下方，可以跳跃躲避。第二层则是一堆大型怪物的集合。三层的BOSS就是最终BOSS了，地面出现剑一样的东西时要注意防御。给予一定伤害会变身成一副棺材，开始放出火冰雷毒四种属性攻击，如果耐性不够高的话就要暂时撤退躲避。如果它召唤出全屏大怪物的时候，要全力攻击右下角的真身，这样就能返回普通状态。

看完剧情之后，连打〇键让英雄升到半空中，会出现三个选项：

选项	效果
快点让我复活！	New Game开启黑暗英雄（对战专用）。
让我静静的死去	开启最后的多人联机关卡。
将我的魂魄奉献给PATAPON一族...	美典复活，多一段剧情。

先按照你最想要的效果来选择选项吧，其实看完结局之后还可以继续打“不灭的邪恶与另一个宝箱”任务，来反复选择这几个选项，最终可以全部收齐。



↑可爱的Patapon们发现来到了世界的尽头。



↑黑暗英雄只能在对战模式中使用，真可惜。

类型技能

某个职业最低阶的技能会在特定的职业等级出现，练满之后就会出现更高一级的技能。练级的方法是不断的完成特定的条件。



枪系

职业	类型技能	说明	升级方法	备注
神枪达	双枪	同时投掷2把枪，以Fever或蓄力攻击发动。	不断使用该技能。	Lv5时出现，练成后，对派伊克隆和恰利巴沙也有效。
	三枪	同时投掷3把枪，以Fever或蓄力攻击发动。		
	四枪	同时投掷4把枪，以Fever或蓄力攻击发动。		
	五枪	同时投掷5把枪，以Fever或蓄力攻击发动。		
牙巴达	突击命中Lv1	提高突击命中次数。	不断突击。	Lv3时出现，练成后，对别可拉骑士也有效。
	突击命中Lv2			
	突击命中Lv3			
	突击命中Lv4			
派伊克隆	跳投枪	跳起之后投枪，以Fever或蓄力攻击发动。	不断使用该技能。	Lv7是出现，练成后，对神枪达也有效。
	枪雷	下雨时枪落到地面后引来落雷。蓄力攻击发动。		
	枪雷打			
	枪雷刚打			
加纳沙坦	仁王立•不动	在攻击中不会被强击击退。	不断承受具有强击效果的攻击。	Lv9时出现，练成后，对恰利巴沙和格蓝布鲁鲁也有效。
	仁王立•不惑	在攻击中不会晕眩。	不断承受具有晕眩效果的攻击。	
	仁王立•不冻	在攻击中不会冻结。	不断承受具有冻结效果的攻击。	
	仁王立•消灭	在攻击中不会着火。	不断承受具有着火效果的攻击。	
别可拉骑士	骑乘术Lv1	骑乘物等级提升2。	不断使用□•□•□•○指令。	Lv10时出现，练成后，对牙巴达、加纳沙坦和恰利巴沙也有效。
	骑乘术Lv2	骑乘物等级提升4。		
	骑乘术Lv3	骑乘物等级提升6。		
	骑乘术Lv4	骑乘物等级提升8。		
沃亚利	2连环	施展砍下、突刺2连环攻击。以Fever或蓄力攻击发动。	不断使用该技能。	Lv 9时出现。
	3连环	施展砍下、突刺、砍下3连环攻击。以Fever或蓄力攻击发动。		
	4连环	施展砍下2次、突刺2次4连环攻击。以Fever或蓄力攻击发动。		
	5连环	施展砍下2次、突刺3次5连环攻击。以Fever或蓄力攻击发动。		
	6连环	施展砍下3次、突刺3次6连环攻击。以Fever或蓄力攻击发动。		
恰利巴沙	别可拉之魂	发挥别可拉骑士的骑乘术效果（限以习得时）。	不断使用□•□•□•○指令。	Lv14时出现。
	枪之魂	发挥神枪达的双枪效果（限以习得时）。	不断投掷枪。	
	车轮攻击力	回转车轮的攻击力变强。	不断受到车轮攻击。	
	加纳去之魂	发挥加纳沙坦的仁王立效果（限以习得时）。	不断受到攻击。	练成必杀一击发生率增加50%。

盾系

职业	类型技能	说明	升级方法	备注
盾拉杰	超级神盾10%	减少10%的物理伤害。	不断使用△•△•□•○指令。	初期出现，练成后，对其他所有能使用盾的职业都有效。
	超级神盾20%	减少20%的物理伤害，也稍微强化英雄模式。		
	超级神盾30%	减少30%的物理伤害，也稍微强化英雄模式。		
	超级神盾40%	减少40%的物理伤害，也稍微强化英雄模式。		
	超级神盾50%	减少50%的物理伤害，也稍微强化英雄模式。		
大巨人	组合技能1	增加1个组合技能插槽。	确保装备满组合技能。	Lv5时出现，练成后，对灭木沙也有效。
	组合技能2	增加2个组合技能插槽。		
	组合技能3	增加3个组合技能插槽。		
	组合技能4	增加4个组合技能插槽。		

职业	类型技能	说明	升级方法	备注
迪斯特机械	斩木	对木制障碍物的伤害上升。	不断破坏木制障碍物。	Lv7时出现，练成后，对保木克也有效。
	碎石	对石制障碍物的伤害上升。	不断破坏石制障碍物。	
	断金	对金属制障碍物的伤害上升。	不断破坏金属制障碍物。	
	毁灭	攻击类型变成"大质量"，无视敌人盾回避率。		练成后攻击力上升50%。
嘎迪拉	防止晕眩	绝对不会晕眩。	不断受到具有晕眩效果的攻击。	Lv10时出现，练成后，对盾拉杰也有效。
	防止强击	绝对不会被击退。	不断受到具有强击效果的攻击。	
	防止睡眠	绝对不会进入睡眠状态。	不断受到具有睡眠效果的攻击。	
	防止毒性	绝对不会中毒。	不断受到具有毒效果的攻击。	
保木克	加强小型设施HP	强化我军的小型设施。	不断挑战对战任务。	Lv12时出现。
	加强中型设施HP	强化我军的中型设施。		
	加强大型设施HP	强化我军的大型设施。		
	恢复设备HP	每4秒自动回复我军设备。		练成后草或大树的恢复量加倍。
格蓝布鲁鲁	冲击波Lv1	武器攻击时能产生冲击波。	不断攻击产生冲击波。	Lv14时出现，练成后，对加纳沙坦也有效。
	冲击波Lv2			
	冲击波Lv3			
	冲击波Lv4			
	冲击波Lv5			

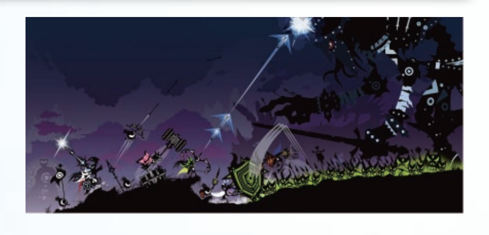
弓系

职业	类型技能	说明	升级方法	备注
弓手亚恰	2连射	连续射出2支箭。以Fever或蓄力攻击发动。	不断使用该技能。	初期出现。6连射练成后所有异常状态发生率增加10%。
	3连射	连续射出3支箭。以Fever或蓄力攻击发动。		
	4连射	连续射出4支箭。以Fever或蓄力攻击发动。		
	5连射	连续射出5支箭。以Fever或蓄力攻击发动。		
	6连射	连续射出6支箭。以Fever或蓄力攻击发动。		
汪达巴拉帕	声援效果Lv1	指令更容易获得完美判定，对全队员有效，进入Fever就持续有效。	不断Fever。	Lv3出现。声援效果Lv4练成后攻击力提升50%。
	声援效果Lv2	在Lv1的基础上全员给予的伤害上升5%。		
	声援效果Lv3	在Lv2的基础上全员受到的伤害降低5%。		
	声援效果Lv4	在Lv3的基础上全员移动速度提升5%。		
聘古列克	冰墙	做出阻止敌人前进的冰墙。以蓄力攻击发动。	不断使用该技能。	Lv5出现。霜之防御练成后魔法恢复量加倍。
	冰冻陷阱	做出冰陷阱，受到破坏即发动。以蓄力攻击发动。		
	冰HP提升	冰城和冰墙的HP倍增。以蓄力攻击发动。		
	HP回复量提升	冰城和全体疗愈的回复量增加。以蓄力攻击发动。		
	霜之防御	一定几率让攻击过来的敌人冻结。以蓄力攻击发动。		
阿罗森	攻击速度Lv1	提高射箭速度。	不断攻击。	Lv7出现。攻击速度Lv4练成后攻击力提升50%。
	攻击速度Lv2			
	攻击速度Lv3			
	攻击速度Lv4			
乌赫洛克·火球	火球Lv1	抛物线掷出火球。	不断蓄力攻击。	Lv8出现。可通过"手杖"、"火球之杖"、"毒暗之杖"施展。火球Lv5练成后大幅强化火球的杀伤力。
	火球Lv2			
	火球Lv3			
	火球Lv4			
	火球Lv5			
乌赫洛克·火墙	火墙Lv1	在地面发出火墙。	不断蓄力攻击。	Lv8出现。可通过"火墙之杖"、"火海之杖"施展。火墙Lv5练成后大幅强化火墙的杀伤力。
	火墙Lv2			
	火墙Lv3			
	火墙Lv4			
	火墙Lv5			
乌赫洛克·闪电	闪电Lv1	空中落下闪电。	不断蓄力攻击。	Lv8出现。可通过"闪电之杖"、"雷岚之杖"、"圣雾之杖"施展。闪电Lv5练成后大幅强化闪电的杀伤力。
	闪电Lv2			
	闪电Lv3			
	闪电Lv4			
	闪电Lv5			

职业	类型技能	说明	升级方法	备注
乌赫洛克·大魔法	大雷雨	解放“雷岚之杖”的力量，对敌全体雷属性攻击。	不断蓄力攻击。	闪电Lv2练成后出现。练成后大幅强化大雷雨的杀伤力。
	地狱之火	解放“火海之杖”的力量，对敌全体火属性攻击。		火墙Lv3练成后出现。练成后大幅强化地狱之火的杀伤力。
	神圣光芒	解放“圣雾之杖”的力量，对敌全体圣属性攻击。		闪电Lv3练成后出现。练成后大幅强化神圣光芒的杀伤力。
	毒雾	解放“毒暗之杖”的力量，对敌全体毒属性攻击。		火球Lv3练成后出现。练成后大幅强化毒雾的杀伤力。
杰姆修	安眠	音球攻击的睡眠发生率提升1.5倍。	不断让音球击中敌人。	Lv 10时出现。死亡香菇练成后异常状态发生率增加10%。
	点燃	蓄力攻击发出的火焰音球，着火率提升1.5倍。	不断让音球击中敌人或建筑。	
	中毒	音球攻击的睡眠发生率提升20%，对英雄模式也有效。	不断攻击。	
	死亡香菇	杀死敌人后会有孢子散开追击敌军。	不断杀死敌人。	
加农迦旁	加农枪手	大炮攻击力上升。	不断射击大炮。	Lv 12时出现。恰卡枪手练成后攻击力提升50%。
	散弹枪手	散弹炮攻击力上升。	不断射击散弹炮。	
	镭射枪手	镭射炮攻击力上升。	不断射击镭射炮。	
	强力枪手	炮系武器全体攻击力上升。	不断射击。	
	恰卡枪手	炮弹或散弹落地之处也会着火。	不断用炮弹命中敌人。	

组合技能

随着某种职业等级的提升，会出现不同的组合技能。这些技能一旦学会，即使转变成其他职业时也可以装备使用。同系统的技能重复装备其效果是叠加的，比如枪攻击力Lv1和Lv2同时装备，枪的实际攻击力会是120%x130%=156%。每种职业可装备的组合技能数量都不同，Lv20的时候数量会增加1个。另外“无双XX”系列的技能只有英雄才能学会。



枪系

职业	组合技能	说明	习得等级
神枪达	枪攻击力Lv1	枪或长枪攻击力提升20%。装备其他武器也有一半的效果。	Lv3
	枪攻击力Lv2	枪或长枪攻击力提升30%。装备其他武器也有一半的效果。	Lv8
	枪攻击力Lv3	枪或长枪攻击力提升40%。装备其他武器也有一半的效果。	Lv15
	枪攻击力Lv4	枪或长枪攻击力提升50%。装备其他武器也有一半的效果。	Lv25
	无双之枪	“攻击力”系的组合技能效果倍增。	Lv32
派伊克隆	祈雨舞	Fever时会下雨。	Lv2
	盾Lv+2	盾和大盾的等级提升2。	Lv9
	盾Lv+3	盾和大盾的等级提升3。	Lv17
	突刺高手	攻击种类为突刺时攻击力提升100%，必杀一击发生率为1.2倍。	Lv25
	无双之蛙	当草地等燃烧时触摸火焰即可灭火，但自己找获得话无法灭火。	Lv32
沃亚利	水鱼	下雨时会增加力量，提升所有的异常状态抵抗率。	Lv10
	水鱼鱼	下雨时大幅增加力量，大幅提升所有的异常状态抵抗率。	Lv15
	长枪攻击力	长枪攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv25
	无双之鱼	下雨时队伍全员能力值提升10%，可与其他队员技能重叠。	Lv32

职业	组合技能	说明	习得等级
牙巴达	矛攻击力Lv1	矛攻击力提升30%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv2
	矛攻击力Lv2	矛攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv15
	加快行动	Fever时行进速度提升20%，仅多人游戏时有效。	Lv25
	无双之牙	给予空中敌人2倍损伤，对强击时暂时浮在空中的敌人也有效。	Lv32
别可拉骑士	加快移动	攻击行动中移动速度提升30%。	Lv 9
	茂密草地	攻击命中的地面上低几率长出草地。	Lv 15
	快快移动	攻击行动中移动速度提升50%。	Lv 25
	无双之兔	更容易在正确时机敲响太鼓。	Lv 32
加纳沙坦	增加晕眩	晕眩发生率为1.5倍。	Lv8
	增加强击	强击发生率为1.5倍。	Lv15
	战斧攻击力	战斧攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv25
	无双之鹿	英雄模式下所有异常状态无效，但会增加受到的损伤。	Lv32
恰利巴沙	队伍效果增幅Lv1	提升对队伍全体的辅助效果。	Lv13
	队伍效果增幅Lv2	大幅提升对队伍全体的辅助效果。	Lv18
	猛力一击	必杀一击发生率为1.5倍。	Lv25
	无双之鸟	必杀一击时给予的损伤倍增。	Lv32

盾系

职业	组合技能	说明	习得等级
盾拉杰	盾/大盾性能Lv1	盾或大盾的盾回避率增加10%，上限为盾：50%，大盾：70%。	Lv5
	盾/大盾性能Lv2	盾或大盾的盾回避率增加20%，上限为盾：50%，大盾：70%。	Lv15
	行进防御	□•□•□•○行进中能减少50%损伤。	Lv25
	无双之盾	盾回避率上限提升15%，上限为盾：65%，大盾：85%。	Lv32
	无双之枪	“攻击力”系的组合技能效果倍增。	Lv32
嘎迪拉	耐晕眩	对晕眩的抵抗率为2倍。	Lv8
	耐强击	对强击的抵抗率为2倍。	Lv15
	耐睡眠	对睡眠的抵抗率为2倍。	Lv25
	无双之羊	受到着火效果的攻击会立刻死亡，但只要在英雄模式中，对不具备着火效果的攻击都是无敌的。	Lv32
大巨人	体重增加	重量增加2倍，减少遭受强击时被打飞的距离。	Lv4
	槌攻击力	槌子攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv8
	天灾	攻击时有一定几率发生地震，接近攻击5%，远距离攻击1%。	Lv15
	敲击高手	攻击种类为打击时攻击力提升100%，强击发生率为1.2倍，晕眩发生率为1.2倍。	Lv25
	无双之猪	受到斩击或打击攻击时，所受损伤的一半还击给对手。	Lv32
灭木沙	穷鼠	体力减少至25%以下时攻击力提升4倍。	Lv9
	下毒	接近攻击是增加20%毒发生率，远距攻击增加4%毒发生率。	Lv15
	盾回避率减低	增加20%盾回避减低率，敌人装备的盾和大盾将更不容易回避我方攻击。	Lv25
	无双之猫	攻击毒状态下的士兵型敌人，发生必杀一击时敌人即死。	Lv32



职业	组合技能	说明	习得等级
迪斯特机械	腕攻击力Lv1	腕攻击力提升30%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv6
	腕攻击力Lv2	腕攻击力提升40%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv9
	腕攻击力Lv3	腕攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv15
	破坏高手	“对木造”、“对石造”、“对金属”的损伤修正提升为2倍。	Lv25
	无双之机械	对于可破坏的障碍有15%的几率一击破坏。	Lv32
保木克	体力UP1	体力最大值提升20%。	Lv11
	体力UP2	体力最大值提升30%。	Lv15
	回归大地	死亡时回复全体同伴的体力，回复量为最大体力的50%。	Lv20
	自我保护	自我回复时回复量为1.5倍。	Lv25
	无双之大树	于正确时机敲响太鼓回复1%的体力，能连续产生效果。	Lv32
格蓝布鲁鲁	大剑攻击力	大剑攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv13
	大刀攻击力	大刀攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv16
	加重损伤	所有攻击给予的损伤提升50%。	Lv 20
	斩击高手	攻击种类为斩击时攻击力提升100%，攻击速度为0.8倍，攻击时移动速度为1.1倍。	Lv25
	无双之牛	最大损伤提升150%，但最小损伤会变成1。	Lv32

弓系

职业	组合技能	说明	习得等级
弓手亚恰	弓系攻击力Lv1	弓、长弓、自动弓攻击力提升20%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv2
	弓系攻击力Lv2	弓、长弓、自动弓攻击力提升30%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv8
	弓系攻击力Lv3	弓、长弓、自动弓攻击力提升40%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv15
	弓系攻击力Lv4	弓、长弓、自动弓攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv25
	无双之弓	给予的伤害提升100%，但受到的损伤也提升150%。	Lv32
阿罗森	热带顺风	Fever时会持续吹顺风。	Lv8
	舍身	给予的伤害提升50%，但受到的损伤也提升100%。	Lv15
	大着火	攻击敌人着火的话会比平常燃烧更猛烈。	Lv25
	无双之刺猬	给敌人最后一击是吸收敌人体力最大值15%。	Lv32
汪达巴拉帕	角系攻击力Lv1	角系武器攻击力提升30%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv7
	风车力	刮顺风的时候风力增强，较容易产生必杀一击。	Lv15
	角系攻击力Lv2	角系武器攻击力提升50%，装备其他武器也有一半的效果。	Lv 25
	无双之犬	队伍全员能力值提升5%，可与其他队员技能重叠。	Lv 32

职业	组合技能	说明	习得等级
杰姆修	猛毒	毒发生率为2倍。	Lv 13
	爆睡	攻击敌人使其入睡时睡眠时间为平时4倍。	Lv 18
	毒菇	受到此攻击的对手有10%的几率在死亡地点长出散毒的蘑菇。	Lv 25
	无双之菇	毒和着火无效，但体力只剩25%。	Lv 32
乌赫洛克	武器Lv+2	武器等级提升2级。	Lv15
	武器Lv+3	武器等级提升3级。	Lv20
	闪电高手	攻击种类为雷时攻击力提升50%，攻击速度为0.8倍，晕眩发生率1.5倍。	Lv25
	火焰高手	攻击种类为火时攻击力提升50%，着火发生率1.5倍。	Lv25
	无双之猴	类型技能取得的经验值提升25%。	Lv32
聘古列克	抑制冻结	抗冻结率为2倍。	Lv10
	冻结发生率UP1	对敌人冻结发生率为1.25倍。	Lv15
	冻结发生率UP2	对敌人冻结发生率为1.5倍。	Lv25
	无双之企鹅	体力最大值倍增，攻击速度也倍增。	Lv32
加农迦旁	耐火性	火属性的损伤减半。	Lv12
	耐冰性	冰属性的损伤减半。	Lv15
	耐毒性	毒属性的损伤减半。	Lv20
	怪物杀手	对恶魔、不死族、甲壳类、龙、巨人时伤害修正为1.5倍。	Lv25
	无双之龙	英雄复活时间永远固定为10秒，在迷宫中无效。	Lv32

2011年NDS&3DS游戏发售表

6月我最关注的3DS游戏就是《生化危机 雇佣兵3D》啦，当年家用机上的佣兵模式可是打得不亦乐乎。其实还有更重量级的《塞尔达传说 时之笛3D》，这有一个辉煌时代重现的感觉，多少3DS玩家哭着喊着要玩这个。不过我对其不感冒，N64版我打到中盘就卡关了，解谜苦手……　　文/硬核

5月　本月关注：红石DS 被赤色意志引导的人们

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	Disney	AAVG
17日	蛋糕工坊	Cake Mania: Main Street	Majesco	PUZ
18日	国际象棋进击	Chess Attack	Mentor Interactive	TAB
24日	功夫熊猫2	Kung Fu Panda: Kaboom of Doom	THQ	ACT
26日	红石DS 被赤色意志引导的人们	RED STONE DS ~赤き意志に導かれし者たち~	GameOn	ARPG
26日	Treasure Report 机械装置的遗产	トレジャーリポート 機械じかけの遺産	NBGI	AVG

6月　本月关注：网球王子：心跳幸存者

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	AAVG
10日	艾米莉	Emily The Strange	Pqube	ACT
10日	变形金刚3 博派/狂派	Transformers: Dark of the Moon Autobots/Decepticons	Activision	ACT
16日	主题公园	おしごとテーマパーク	Culture Brain	ETC
16日	真翡翠水滴 绯色的欠片2 DS	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	Idea Factory	AVG
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	RAC
23日	网球王子：心跳幸存者	テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLove Passion	Konami	SPG
24日	宝石任务4 遗产	Jewel Quest IV: Heritage	iWin	PUZ
24日	威尼斯谋杀案	Murder in Venice	City Interactive	PUZ
30日	花店主人的故事	あこがれガールズコレクション お花屋さん物語	Columbia Music	SLG
30日	怪谈餐厅 惊！新菜单100选	怪談レストラン ゾク！ 新メニュー100選	NBGI	ETC

5月　本月关注：死或生 维度

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	吹气球2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
17日	海绵宝宝 涂鸦裤子	SpongeBob Squigglepants	THQ	ETC
19日	动物乐园 动物园制造	Animal Resort: Dobutsuen o Tsukurou!!	MMV	SIM
26日	超级黑巴斯 3D魂	Super Black Bass: 3D Soul	Starfish SD	SPG
31日	死或生 维度	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	FTG

6月　本月关注：生化危机 雇佣兵3D、塞尔达传说 时之笛 3D、

日期	中文名	原名	厂商	类型
2日	生化危机 雇佣兵3D（日）	BioHazard: The Mercenaries 3D	CAPCOM	ACT
2日	数独与三大谜题	数独と3つのパズル ニコリのパズルバラエティ	Hudson	PUZ
3日	双笔运动	DualPenSports	NBGI	SPG
7日	绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros.	AAVG
9日	钓鱼	Fish on	ASCII Media Works	SPG
14日	弹球名人堂 威廉收藏版	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	Crave	PUZ
14日	气球泡泡2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
16日	塞尔达传说 时之笛 3D（日）	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	Nintendo	ARPG
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	ACT
19日	塞尔达传说 时之笛 3D（美）	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	ARPG
21日	卡通频道大乱斗	Cartoon Network: Punch Time Explosion	Crave	ACT
23日	鱼眼3D	Fish Eyes 3D	MMV	SPG
23日	吃豆人与大蜜蜂	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT
28日	生化危机 雇佣兵3D（美）	BioHazard: The Mercenaries 3D	CAPCOM	ACT
30日	深渊传说	Tales of the Abyss	NBGI	ARPG

*由于日本地震的影响，3DS游戏的发售日期近期变化较大，本表仅供参考。

2011年PSP游戏发售表

截稿前秋叶原之旅还没有发售，这个当街扒衣服的游戏比较新鲜，咱一定要玩玩看。6月份有高达新作，还有另一个同样是机器人题材的游戏——Level5公司的《纸箱战机》。不过小编对萝卜都不太控，《纸箱战机》我要试试，看起来类似《组装机器人》的玩法，这个还算有爱。 文/剑纹

4月 本月关注：啪嗒砰3、第二次机器人大战Z 破界篇、女神异闻录2 罪、最后的约束的故事

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	汝名艾丽斯	Are You Alice?	Idea Factory	AVG
7日	地球防卫军2 携带版	地球防衛軍2 PORTABLE	D3P	ACT
7日	石榴石的摇篮携带版 键之姬巫女	ガーネット・クレイドル ポータブル～鍵の姫巫女～	Idea Factory	AVG
7日	公主国境携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG
12日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
14日	第二次机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	NBGI	SRPG
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球 スピリッツ2011	KONAMI	SPG
14日	女神异闻录2 罪	Persona 2: Tsumi	Atlus	RPG
21日	高校狂师	ガチトラ！-暴れん坊教師 in High School-	Spike	ACT
21日	S.Y.K莲开传 携带版	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	Idea Factory	AVG
21日	SNK街机经典 零	SNK ARCADE CLASSICS 0	SNK Playmore	ETC
28日	晨曦时、梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG
28日	冬宫 暗之巫女与众神之戒	エルミナージュ ～闇の巫女と神々の指輪～	Starfish SD	RPG
28日	最后的约束的故事	最後の約束の物語	Image Epoch	AVG
28日	星座彼氏冬季篇携带版	Starrysky ~in Winter~ ポータブル	Asgard	AVG
29日	少女恋上姐姐2 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	AVG

5月 本月关注：秋叶原之旅

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	Disney	AAVG
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	RPG
12日	星之梦	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG
12日	凉宫春日的追想	涼宮ハルヒの追想	NBGI	AVG
19日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	ACT
19日	冈尼尔 魔枪的军神与英雄战争	グングニル 魔槍の軍神と英雄戦争	Atlus	SRPG
26日	纯白交响曲 六朵花	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana	Comfort	AVG
26日	秋之回忆 拉钩钩的回忆	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb	AVG
26日	出击！少女们的战场2	出撃！！乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～	System Soft	SLG

6月 本月关注：纸箱战机、光辉同盟、高达回忆录 战斗的记忆

日期	中文名	原名	厂商	类型
9日	激斗柏青哥之魂携带版Vol.1 新世纪福音战士 真实之翼	激アツ!! パチゲー魂 VOL.1 ヱヴァンゲリヲン～真実の翼	Fields	ETC
16日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	ACT
16日	蛙畑奇事-夏千木良参战携带版	カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦！ ぽ-たぶる	Takuyo	AVG
23日	光辉同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	SRPG
23日	高达回忆录 战斗的记忆	ガンダム メモリーズ 戦いの記憶	NBGI	ACT
23日	鹅妈妈的秘密之馆	マザーグースの秘密の館	Quinrose	AVG
23日	命运石之门	Steins;Gate	Kadokawa Shoten	AVG







←这游戏怎么看怎么想《组装机器人》啊。


首届萌动杯
原创游戏大奖赛
“其实制作游戏并不是你想象的那样…
制作游戏？可以有！为什么不可以有！？
实体奖励？可以有！为什么不可以有！？”
“教练…我想学游戏制作…”
“少年，通过比赛学习吧，争取五道杠！”
一等奖 1000元！
你有能力征服我吗？
详细信息：http://www.iacger.com/gamecom